SPECIAL
JUDGE DREDD
JUDGE
DREDD
GRAHAM .96

ESPECIAL
JUDGE DREDD
JUDGE
GRAHAM 96

Cactus Comics es una iniciativa que desde el primer momento me ha parecido especialmente interesante. Esto de que gente que conoces se líe la manta a la cabeza y decida editar sus propios productos es cuanto menos ensalzable, así que si encima ves que lo que en un principio es una serie de comic (*Love Gun*), se convierte en tres o cuatro, que nace una revista de información (*Sbrindolín*) y que el entusiasmo y los proyectos se multiplican, sólo puedes hacer dos cosas, quedarte con la boca abierta viendo como el asunto crece, o sumarte con algún proyecto que incremente la oferta y la diversifique. ¿Pero qué podría ser?

La idea de sacar una serie de números centrados cada uno en un personaje ya había rondado por nuestra cabeza hace bastante tiempo, de hecho nos había dejado de parecer una locura hace mucho. Sólo faltaba concretar los detalles. Teníamos claro que la parte central de cada número debía ser el artículo del personaje (si había que reducir páginas que fuera en otra parte), este debía ser lo más completo posible, haciendo un recorrido a toda la trayectoria del mismo y haciendo un análisis más o menos detallado (tampoco se trataba de escribir un libro) de su importancia dentro de la industria.

Otra de las ideas que primero se nos presentó fue la de incluir un portafolio de diferentes autores, con dibujos hechos exclusivamente para la ocasión (de hecho la idea inicial es que la portada sea siempre exclusiva para cada número) o por lo menos inéditos; todas las ilustraciones irían juntas (pues maquetando el artículo se optó por incluir dibujos del material tratado) y con una presentación que vosotros mismos podéis juzgar en este número. La idea de las páginas exprofeso para la ocasión fue más bien accidental y propiciada por la excelente predisposición de los autores (aún estamos sorprendidos de los buenos amigos que tenemos, no nos los merecemos). Lo de las entrevistas con autores relacionados con cada personaje surgió después, ante la posibilidad de realizarlas en los dos salones de Asturias o aquellos a los que podemos desplazarnos... Y lo de la introducción de un autor, ya es un lujo que no acabamos de creernos y que esperamos seguir manteniendo.

Sólo faltaba ponerle un nombre a todo el invento... al final nos decantamos por "Especial" por que es lo que estábamos haciendo realmente, especiales centrados en personajes, nada tan pretencioso como "Monográfico", ni nada ya utilizado como "Studio" (de **José Manuel Rodríguez**), así que tampoco le tuvimos que dar demasiadas vueltas.

Muchos personajes están ya en preparación y muchos especiales de autores (si, aunque casi no queda espacio también los va a haber), y a nuestras maquiavélicas mentes no paran de surgirles ideas. Ya casi tenemos planificado el principio del próximo siglo, que lleguemos hasta el ya depende de vosotros, contadnos vuestras ideas y vuestras opiniones en la dirección que figura en esta página.

SUMARIO

3. Introducción Alan Grant.
4. Tres versiones de Dredd, por Norman Fernández.
21. Portafolio.
33. Lápices de Isaac del Rivero Jr.
35. Entrevista Carlos Ezquerra.
39. Lápices de Jesús Merino.
41. Entrevista Alan Grant.
44. Lápices de Angel Unzueta.

cactus comics

Especial Juez Dredd es una producción de **Dentro de la Viñeta** para **Cactus Comics**

Edita y dirige
Norman Fernández
Germán Menéndez Flórez
Jorge Iván Argiz

Colaboradores
Rafa Garrés
José Alfonso Cobo
Jesús Merino
Enric Rebollo
Mariano de la Torre
Sergio Sandoval
Jordi del Río
Jorge Santamaría
Oscar Blanco
Oscar Doménech
Isaac del Rivero Jr.
Angel Unzueta
y...
Carlos Ezquerra
Alan Grant

Diseño y Maquetación
Andrea Parissi

Portada
Rafa Garrés
(color Javi Rodríguez)

Impresión
Lidergraf

Dentro de la Viñeta no tiene ánimo de lucro. El copyright © sobre todas las ilustraciones pertenece a sus autores o editores y se reproducen sólo con intención de informar.

Apdo. de Correos 761
33400 Avilés
ASTURIAS

La película *Juez Dredd* fue un fracaso porque Hollywood intentó tratar a **Dredd** como un héroe. Un héroe es alguien a quien tu idealizas, alguien cuyos valores morales y conducta admiras, alguien a quien aspiras emular. Según este criterio, el **Juez Dredd** definitivamente NO es un héroe. Aunque él pueda ser heroico en ciertas ocasiones, en la actualidad **Dredd** está mucho más cercano de ser un villano.

Como Platón, cree que la gran masa de personas son animales salvajes, sostenidos a un paso de la barbarie por la violenta aplicación de un ley rígida. Esta creencia permite a **Dredd**, y a sus compañeros jueces, justificar la violencia que perpetran en orden a mantener la ley (la cual ellos, por supuesto, dictan en un primer momento).

Dredd y su mundo son una pesadilla surreal, una extrapolación de cada cosa loca y absurda de la sociedad actual. Puedes reirte de él -¡**Drekk**, **John Wagner** y yo siempre buscamos que te rias de él!- pero también buscamos que te tomes a **Dredd** como un aviso.

Él esta esperando ahora en las sombras, con su gran porra y su pistola. Cuidate de él en manifestaciones de estudiantes, huelgas de trabajadores y protestas ecológicas. Escucha sus draconianas peticiones en las suaves voces que se ocultan en puertas cerradas en Bruselas y en cada centro de gobierno del mundo. Su filosofía es la misma que la de todos los fascistas a lo largo de la historia: "haz lo que te digo. O sufre".

Y si siempre te has visto inclinado por el seductor pensamiento de que quizás, solo quizás, un hombre es mejor que el siguiente, hazte a ti mismo esta pregunta: ¿Haría **Swarzennegger** un mejor **Dredd**?

ALAN GRANT

TRES VERSIONES DE *DREDD*

1º Versión - El producto

Lo primero que debo decir para no dar lugar a equívocos es que reconozco que siempre he sentido una malsana debilidad por los tebeos de la editorial británica **Fleetway**; en concreto por los productos surgidos a la vera de la revista *2000 AD* (semanal del que "Judge Dredd" constituye el "buque insignia"). La verdad es que tampoco tengo muy claro de donde viene esa predilección; supongo que inicialmente me sentí atraído por el peculiar estilo de dibujo de la mayoría de las series surgidas en el semanal. Lo curioso es que ese tipo de dibujo no suele caracterizarse por un especial atractivo estético (según el modelo standar), siendo bastante sucio, oscuro y deliberadamente feísta, con lo que sigo suponiendo que en realidad me atraía por ser algo distinto a lo que estaba acostumbrado a ver (o por poseer un mal gusto manifiesto, pensaran algunos). De hecho y por estúpido que a más de uno le pueda parecer, dibujantes como **Kevin O´Neil**, **Mike McMahon**, **Cam Kennedy** o **Bryan Talbot** siguen figurando entre mis favoritos.

Analizando la cuestión con detenimiento, existen razones más que suficientes por las que deban destacarse los tebeos de **Fleetway** (en este primer texto nos referiremos a las publicaciones surgidas en *2000 AD* en general, sin ceñirnos exclusivamente a "Judge Dredd" ya que éste es un producto que no difiere en lo esencial de las características generales de todos sus compañeros). **Fleetway**, editorial clásica del mercado británico, pasó a integrarse en el gran grupo **IPC** a finales de los sesenta; produciendose el dia 26 de Febrero de 1977 el hecho más significativo de su historia (y de la del tebeo británico de los últimos 25 años): la aparición de la revista *2000 AD*.

Para quien no la conozca o no la recuerde, podemos decir que por las paginas de *2000 AD* no sólo han pasado "Judge Dredd" y los productos derivados de él (principalmente los referidos a la "PSI División"), también lo han hecho algunas de las obras más importantes del tebeo británico, como son:

- *Slaine*, de **Pat Mills**, **Glenn Fabry** y **Simon Bisley**.
- *Nemesis*, de **Pat Mills**, **Kevin O´Neil** y **Bryan Talbot**.
- *Strontium Dog* de **John Wagner**, **Alan Grant** y **Carlos Ezquerra**.
- *ABC Warriors*, de **Pat Mills**, **Kevin O´Neil** y **Mike McMahon**.
- *Dr & Finch*, de **Alan Moore** y **Alan Davis**.
- *Robo Hunter*, de **John Wagner**, **Alan Grant** y **Ian Gibson**.
- *Halo Jones*, de **Alan Moore** y **Ian Gibson**.
- *Rogue Trooper*, de **Gerry Finlay-Day**, **Dave Gibbons** y **Cam Kennedy**.
- *Zenith*, de **Grant Morrison** y **Steve Yeowell**.
- *Finn*, de **Pat Mills**, **Tony Skinner**, **Jim Elstom** y **Kevin Wicks**.
- *666*, *Mark of Beast*, de **Peter Milligan** y **John Higgins**.

Eso sin contar otras series surgidas en publicaciones similares de la misma editorial como pueden ser *Rogan Gosh* (de **Milligan** y **McCarthy**), *Troubled Souls* (de **Ennis** y **McCrea**), *New adventures of Hitler* (de **Morrison** y **Yeowell**) o *True Faith* (de **Ennis** y **Pleece**).

Además *2000 AD* es el tebeo más vendido de la historia del comic inglés (con más de 60 millones de ejemplares vendidos), siendo sus más de mil números editados hasta el momento una cifra absolutamente impensable para una publicación de historietas.

Precisamente de ahí es de donde deriva la principal cualidad que las publicaciones de **Fleetway** poseen: su carácter de tebeo popular. La verdad es que me resulta inevitable cada vez que veo estas historietas, o las de **Bonelli** en Italia, el sentir cierta tristeza al pensar como en nuestro país, por la razón que fuera que

ahora no viene al caso, acabamos con la tradición de nuestro tebeo popular; hecho cuyas consecuencias, como todo el mundo puede comprobar echando un vistazo a nuestro mercado actual, todavía estamos pagando. Porque *Judge Dredd* o cualquiera de sus compañeras en *2000 AD* son obras que pueden tener todos los defectos del mundo (cosa que no sucede), pero ya nos daríamos con un canto en los dientes si aquí tuviésemos un *Juez Dredd* o un *Slaine* particular.

Existen otros factores, aparte del carácter de producto en mayor o menor medida popular, que intervienen a la hora de realizar un juicio sobre cualquier serie, aunque el hecho de que el acercamiento de la obra al lector sea masivo hace que ya se tenga ganada una batalla, que no la guerra. Uno de los principales de estos factores es el referido a la calidad del producto. Evidentemente, cantidad y calidad son dos magnitudes que no tienen por que discurrir paralelas, aunque también resulta igualmente evidente que no son completamente indepedientes. Volviendo al caso que nos ocupa, supongo que con ese carácter popular de la revista *2000 AD* algo tendrá que ver el hecho de que por ella hayan pasado autores como **Pat Mills**, **John Wagner**, **Alan Grant**, **Alan Moore**, **Neil Gaiman**, **Peter Milligan** o **Garth Ennis**, por hablar solo de guionistas.

El tercer pilar en el que se sustenta el atractivo y la validez de las obras presentadas en el semanal sería el carácter diferencial de todas ellas: lo que podríamos denominar como el estilo *2000 AD*. No estamos ante una revista resultado de la sucesión de una serie de historietas que poco o nada tengan que ver unas con otras. Existe una serie de constantes que no solo sirven como denominador común para todo el material que aparece en el semanal, si no que además lo diferencian nítidamente de otro tipo de productos y que han terminado demostrandose como importantes influencias en el comic de las últimas décadas.

El más claro, y menos influyente, de estos "elementos diferenciadores" lo tenemos en el esquema de publicación de las series, consistente en episodios más o menos autoconclusivos de una extensión de 6 a 8 páginas, muy poco habitual en el comic anglosajón. Otro de estos elementos, que dificulta la asimilación de algunas historias del *2000 AD* en otros paises, es la frecuente aparición de referencias a la actualidad social y política del Reino Unido solapadas en las historias y tratadas siempre desde un punto de vista muy crítico.

El resto de las constantes del "estilo *2000 AD*" (como pueden ser la inevitable presencia del humor negro, la recuperación del tebeo "de aventuras" o unos elementos ambientales que condicionan poderosamente la concepción de las historias) vienen marcadas por el hecho de que la inmensa mayoría de las obras aparecidas en la revista han sido escritas por unos pocos guionistas; de modo que algunas de las particularidades estilísticas de todos ellos han pasado inevitablemente a formar parte de las propias de la revista. Ello ha producido como efecto adicional, que la influencia que *2000 AD* ha tenido en otras publicaciones se ha visto multiplicada al pasar estos autores a trabajar en otras editoriales y en otros mercados.

No es de extrañar por tanto que esa influencia del estilo *2000 AD* pueda rastrearse desde *Watchmen* hasta *Preacher*, pasando por *Marshall Law*, *Lobo*, *Skreemer* o *Hellblazer*, y por las obras influenciadas a su vez por todas ellas, en un abanico que iría desde el "2099" de **Marvel** hasta muy diversos productos de la línea **Vertigo** de **DC**.

Viñeta final de "La placa manda" dibujada por **Cam Kennedy** y publicada en *Cimoc*.

2º Version - El tebeo

A lo largo de los años, muchos han sido los historietistas que se han erigido en cronistas de la vida y milagros de **Joseph** (Joe) **Dredd**, por lo que ésto no puede, como es lógico, constituirse en una enumeración pormenorizada de todos ellos (sólo en *2000 AD*, sin contar ediciones especiales, recopilaciones o ediciones americanas, tenemos ya más de mil episodios). Esta diversidad es más amplia en el apartado de los dibujantes por varios motivos; el principal es que entre los encargados de la parte literaria encontramos tres nombres, **John Wagner**, **Alan Grant** y **Pat Mills** (aunque últimamente parece estar uniendose con asiduidad a ellos el de **Garth Ennis**), que acaparan la inmensa mayoría de la producción y que además realizan un trabajo de unas características bastante similares, mientras que en la parte gráfica se han ido sucediendo toda una gama de autores y de estilos. Precisamente será en el estudio de las distintas etapas de estos dibujantes donde encontremos la mejor manera de realizar un intento coherente de cronología de las historietas de *Judge Dredd*.

Dentro de las reflexiones preliminares que se pueden hacer sobre la serie, nos encontramos con que paradójicamente la principal cualidad de las historietas del juez de Megacity-uno es que toda esa variedad de creadores de la que hablábamos, se ve reflejada en el papel como una asombrosa "uniformidad" en el producto final; siendo además **Dreed** el perfecto ejemplo de un personaje que no ha experimentado la más mínima evolución en veinte años de existencia. Tal afirmación puede resultar chocante ante la que se realiza más arriba referida a los dibujantes pero, como veremos con más detenimiento al referirnos al apartado gráfico de la serie, todo ese desfile de dibujantes apenas supone poco más que cambios estéticos u estilísticos.

Precisamente esa poca variedad en el tipo y forma de historias, que constituye el principal lastre de las historietas de **Dredd**, deriva por un lado del esquema de publicación habitual de la serie (episodios de seis páginas de aparición semanal) que condiciona el apartado narrativo, y por otro del propio personaje (la verdad es que es difícil hacer filigranas con un tipo al que no le puedes quitar ni el uniforme ni el casco) que limita el componente creativo. El resultado son una serie de historias que por lo general apenas van más allá de una anécdota o un chiste, apareciendo de vez en cuando alguna de una mayor extensión pero cuyo desarrollo esta lastrado por su esquema de publicación y por la falta de entidad del personaje protagonista.

Toda esta disertación preliminar no pretende dar una visión pesimista de la serie, pues a pesar de sus defectos éste es un producto con suficientes puntos de interés como para justificar el acercamiento del lector. De hecho, y como resulta fácil de deducir de lo que he expuesto en la "primera versión", *Judge Dredd* es un tebeo que personalmente me agrada y el hecho de haberlo tenido que analizar con más minuciosidad para realizar este texto no ha hecho si no aumentar mi interés por la obra.

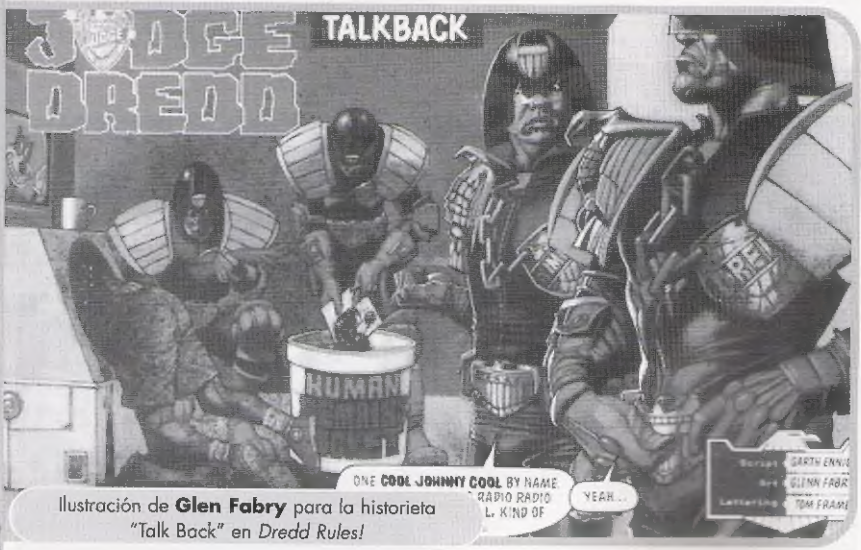


Ilustración de **Glen Fabry** para la historieta "Talk Back" en *Dredd Rules!*

2.1- La letra

Como es lógico el análisis del apartado referido al guión de las historietas sobre **Joe Dredd** está claramente mediatizado por la figura de su creador, **John Wagner**: el guionista por excelencia de *Judge Dredd*. Además de ser quien ideó el personaje, es aquel que más historietas ha escrito sobre él, bien con su firma o con la de cualquiera de sus pseudónimos (**John Howard** y **T.B.Grover**, los principales; aunque solían ser intercambiables con los de **Alan Grant**), amén de su trabajo de carácter editorial en el *Judge Dredd Megazine*.

El Padre de la novia

De los "guionistas habituales" de **Dredd**, **Wagner** es el mas hosco y siniestro, su **Dreed** es duro, seco, malencarado e implacable. Incluso alguna vez he llegado a pensar, a la vista del trabajo de este guionista en *Judge Dredd*, que la razón por la que **Wagner** abandonó su trabajo en la serie de **Batman** hace unos años fue porque el personaje no le resultaba "suficientemente oscuro". Como oscura es la imagen del propio autor, un guionista muy poco dado a conceder entrevistas o realizar otras actividades "públicas"; siendo además prácticamente el único guionista británico de éxito (uno de los de mayor importancia de los últimos veinticinco años del tebeo de su país, en realidad) que se resiste a dar el salto definitivo al mercado norteamericano.

Las historias escritas por **Wagner** para la serie suelen estar impregnadas de un siniestro sentido del humor, bastante sutil y cínico. Algo lógico en realidad, porque sólo a una persona con un sentido del humor de esas características se le podría haber ocurrido crear un personaje como **Dredd**. También es el guionista que más centra el desarrollo de las historias en la figura del protagonista; incluso podría decirse que es el único que se ha planteado realizar un mínimo (en sentido estricto, lo de mínimo) desarrollo del personaje, en lugar de construir sus historias sobre un arquetipo vacío y uniformado (un casco con patas en definición vulgar).

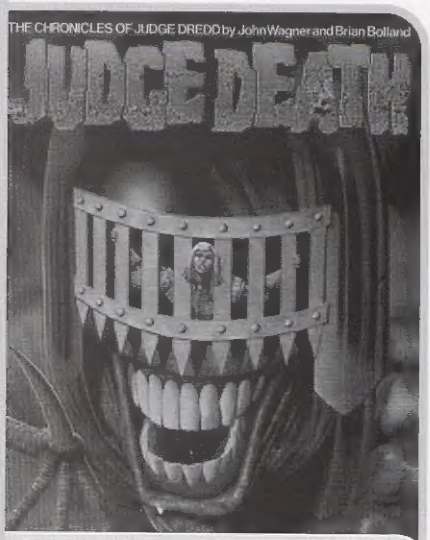
Otra de las cualidades destacables del trabajo de **Wagner** en *"Dreed"* es la de saber adaptar el tipo de historia (dentro de lo poco que se puede variar) a las características del dibujante que las va a desarrollar. Así nos encontramos, por referirnos a las etapas más recientes, como el tono de las historias que escribe para **Bisley** es diametralmente opuesto al que utiliza para las que dibuja **John M. Burns**, variaciones que no son gratuitas si no que responden a las cualidades de cada uno de los artistas.

Como es lógico, y a diferencia de la figura del protagonista de la serie, el trabajo de **Wagner** ha ido variando también a lo largo de los años; evolución que puede hacerse extensible al tratamiento de los guiones de la serie en general, habida cuenta de que a **Wagner** se deben la mayoría de ellos. En un principio la serie desarrolló narraciones autoconclusivas o de una

extensión de tres o cuatro episodios a lo sumo. Se trataba de historias "de acción", con un marcado componente de ciencia ficción a nivel de ambientación más que de elementos narrativos. A esta época corresponderían las primeras historietas de **Ezquerra**, **McMahon** y **Bolland**, siendo probablemente las más significativas de ese periodo las de la saga del "Judge Death".

En una segunda etapa, con el personaje más asentado, las historias comenzaron a tener además cierto componente "de aventura", presentando habitualmente historietas de larga extensión (algunas de más de veinte episodios) de carácter más o menos "heroico", como por ejemplo las sagas de la "Tierra Maldita" (escrita con **Pat Mills**), la de "Judge Caligula" o la del "Niño Juez" (editadas todas ellas en nuestro país por **Ediciones Zinco**) en las que **Bolland**, **McMahon** y **Ron Smith** se alternaban en el apartado gráfico.

El principal problema de estas historias, aparte del narrativo derivado del esquema de publicación que antes mencionamos, radica es que resultaba bastante difícil digerir a un personaje como **Dredd** manteniendo un comportamiento "heroico" (por ejemplo liderando la lucha de las masas contra la opresión del **Juez Calígula**). No hace falta ser ningún lince para darse cuenta de que **Dredd** es un personaje cuya sola presencia dentro de un contexto "heroico" está tan fuera de lugar como una tienda de embutido en un templo mahometano.



Portada de **Brian Bolland** para "Judge Death" en *The Chronicles of Judge Dredd.*

Todas esas historias, editadas al final de los setenta y en la primera parte de los ochenta, constituyen lo que podríamos denominar como etapa "clásica" del personaje, y son las que contribuyeron a labrar la "leyenda de Dredd". Leyenda que se mantiene hasta la actualidad a pesar de que esas características de las historietas que la generaron se han visto modificadas en "el Dredd moderno" (el de los noventa), en el que disminuye a niveles mínimos la presencia de elementos de "acción y aventura", y sobre todo los de ciencia-ficción.

El "Dredd moderno" muestra en cambio más inclinación por elementos satíricos por un lado y de carácter policiaco por otro (del primer caso son un ejemplo perfecto las historias dibujadas(?) por **Bisley**, y del segundo las de **John M. Burns**). En realidad y en relación con los elementos policiacos, el trabajo de **Joseph Dreed** parece estar derivando en las últimos tiempos más hacia la "criminología" que hacia el mantenimiento del orden público; entendido éste último en el amplio sentido de la palabra (que podría abarcar desde "la guerra de bloques" hasta el enfrentamiento entre Megacity-uno y Megacity-dos).

Relacionado con ello está el paulatino protagonismo que parece estar empezando a adquirir la ciudad de Megacity-uno como otro de los personajes de la serie. De hecho ese era uno de los conceptos de mayor potencial de la serie, pero del que en un inicio no sólo no se sacó partido alguno, si no que incluso terminaba en ocasiones convirtiendose en un defecto al no poner la más mínima atención en que el escenario de las distintas historias pudiera ser reconocido como el mismo. Megacity-uno ha ido perdiendo buena parte de los componentes "de ciencia-ficción", para convertirse en una urbe cada vez más oscura y siniestra, alejandose más cada vez de su concepción original y acercandose paulatinamente a la Gotham de **Tim Burton**, por poner un ejemplo gráfico.

Esta evolución de la serie hacia un tono más lúgubre en las historias, aparte de ser más acorde con el tipo de personaje protagonista, no representa en realidad divergencias con la evolución del tebeo anglosajón en general durante esta década. Lo curioso es el hecho de que ese cambio de orientación de la serie no haya representado ninguna variación en la figura del protagonista de la serie.

Padre no hay más que dos

Tras **Wagner**, **Pat Mills** es el guionista que más ha influido en el concepto de "Dredd" de cuantos han trabajado en la serie. Algunas versiones lo dan incluso como co-autor del personaje a pesar de no aparecer en los títulos de la primera historieta, debido a que en su labor como editor trabajó la concepción del personaje con **Wagner**. De hecho, **Mills** fue quien ideó el

nombre del personaje, y quien escogió a **Carlos Ezquerra** para ilustrar el proyecto. Estamos también ante uno de los más importantes guionistas británicos, co-creador del *2000 AD* y responsable de trabajos como *Slaine*, *ABC Warriors*, *Nemesis*, *Punisher 2099* o *Marshall Law*.

La principal característica diferenciadora de trabajo de **Pat Mills** en *Judge Dredd* reside más en el tratamiento de los personajes secundarios que en el desarrollo de la figura del titular de la serie (aunque algunas veces esos mismos secundarios sirvan también para definir al propio protagonista, como por ejemplo en el caso de Rico: el hermano, o mejor dicho el clon de idéntico origen que **Joe Dredd**). De hecho existen episodios completos, escritos por **Mills**, en los que **Dredd** ni siquiera aparece; como es el caso de una historia en cinco partes en la que el descubrimiento de la cabeza de un **ABC Warrior** en Megacity-uno generaba alguna que otra alteración del orden público.

Este aspecto referido a los secundarios adquiere una especial importancia si tenemos en cuenta que ésta es una serie en la que el única papel que por lo general suelen jugar los personajes secundarios es el de estudiar la mejor manera de irse a "los cubos" o al otro mundo en el menor número de viñetas posible. Otras veces en cambio se introducen secundarios de una forma excesivamente forzada (como es el caso de la **Juez Hershey**), simplemente poniendo a los figurantes la misma cara de una historieta a otra, sin que hubiera en realidad un desarrollo diferencial del personaje en cuestión. Bien es cierto una de las razones que dificulta la elaboración de estos secundarios es el propio esquema de publicación, que no facilita el que se establezcan sub-argumentos referidos a otros personajes distintos del principal. La **Juez Anderson** sería probablemente la excepción que confirma la regla.

Volviendo a **Pat Mills**, resulta ser también el responsable de algunas de las mejores y más importantes historias del personaje de las que destaca especialmente la saga de la "Tierra Maldita"; que realizó prácticamente en su totalidad con un pequeño paréntesis intermedio de **John Wagner**. En realidad **Mills** sólo había escrito dos historias de "Dredd" antes de esta saga: una con dibujo de **Ian Gibson** titulada "Los caballeros de Neon", sin especial trascendencia y la ya mencionada ""El retorno de Rico"; historieta esta última de especial importancia en la serie ya que explica el origen del personaje como un clon de un antiguo Juez-jefe.

En cuanto a la saga de la "Tierra Maldita", estamos ante una de las indiscutibles obras cumbres de la serie. En ella, y fiel a sus constantes, **Mills** introduce dos de los mejores personajes que han desfilado por la serie como son **Spikes**, el "motorista punk" que acompaña a **Dredd** en su viaje con fatales consecuencias y sobre todo **Twak**, el alienígena que tras ser asesinada su familia, se une a ellos durante el peregrinaje de Megacity-uno a Megacity-dos, con el fin de hacer llegar a esta segunda el antídoto contra el virus que está convirtiendo en caníbales a los habitantes de la ciudad. Dicho peregrinaje se establecerá a través del area desolada por la guerra nuclear que está situada entre las dos grandes ciudades que abarcan ambas costas de lo que en su día fueron los Estados Unidos.

Mills nos presenta una narración con un gran sentido del ritmo, sobreponiendose incluso al lastre de su esquema de publicación y dosificando con habilidad los momentos más lentos y aquellos más vertiginosos. Consigue un perfecto equilibrio entre partes que exploran aspectos más humanos (paradójicamente centradas en el alienígena y su historia de explotación y abusos por parte de los humanos; o mejor dicho, para no confundir términos, deberíamos decir por parte de los terráqueos) y aquellas con más acción, solapada siempre con su cínico sentido del humor. Además, como valor adicional, **Mills** tuvo la suerte de contar como uno de los

Viñeta-plancha de **Brendan McCarthy** en "The ballad of Toad McFarlane" para *Dredd Rules!*

dos dibujantes de la saga, con **Brian Bolland** en la que es su mejor etapa en la serie.

Por último, como curiosidad puede destacarse el hecho de que a pesar de ser **Wagner** sin el más mínimo genero de dudas el guionista más importante de la serie, los conceptos en los que está basado el film sobre *Judge Dredd* pertenecen en su mayor parte a **Pat Mills**; no sólo por la aparición ocasional de personajes creados por él (como el **ABC Warrior**), si no porque el propio argumento de la película está sacado de la historia "El retorno de Rico" que escribiera para **Mike McMahon**

El Padrino II

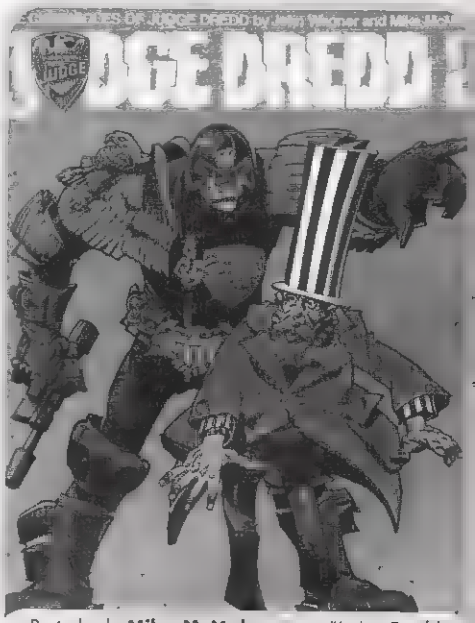
En lo que respecta al tercer "guionista habitual" de la serie, **Alan Grant**, más que hablar de su influencia sobre "Dredd", tal vez fuese más preciso hacerlo de su "influencia sobre **John Wagner**". Ello se refiere al hecho de que la mayor parte del trabajo que ha desarrollado en la serie, lo ha hecho en colaboración con su compatriota y amigo a la hora de escribir los guiones. **Wagner** y **Grant** forman probablemente la pareja creativa más estable del tebeo escrito en inglés (incluso llegaron a compartir piso durante una temporada) Como no se cansa de repetir en sus entrevistas, **John Wagner** parece haber tenido una importancia capital en la carrera como guionista de **Alan Grant**, sobre todo cuando lo fichó para el *2000 AD*. De hecho, y debido a la amistad de ambos autores, el propio **Grant** podría ser considerado, al igual que **Pat Mills**, como co autor del personaje, al haber sugerido a **Wagner** algunas de las características de éste

El principal efecto que suele tener **Alan Grant** sobre su compañero y compatriota, a tenor de la comparación con los trabajos de **Wagner** en solitario, es eminentemente moderador. Los guiones que para "Dredd" escriben juntos suele tener un tono menos siniestro con una mayor presencia de elementos paródicos, pero tratados con un sentido del humor más sano, menos cínico y retorcido. Las historias dibujadas(?) por **Bisley** o episodios con títulos como "La balada de Toad McFarlane" o "Dredd y los siete enanitos" pueden servir para indicar por donde van los tiros (por cierto que el tal **Toad McFarlane** es un mutante con forma de sapo antropomorfo que produce alucinaciones a quien toca o besa su piel)

Alan Grant, a diferencia de sus compañeros (**Wagner** y **Mills**), no es tanto un guionista "de ambientes", si no que tiene una mayor predilección por la acción; o más exactamente por la aventura, en el amplio y cada vez más escaso sentido de la palabra, tratada siempre desde una óptica en la que los ejes principales son el sentido del humor (que no el cinismo, elemento diferencial del trabajo de sus dos ilustres colegas) y un escondido optimismo.

En realidad la principal aportación al "mundo de Dredd" por parte de **Alan Grant** la ha llevado a cabo no en la serie principal, si no en los productos generados a partir de ella; en concreto en las historias de la **Psi División**, basadas en el personaje, creado por **Wagner** y **Bolland**, de la **Juez Anderson** **Grant** constituye el guionista más significativo de la serie; de hecho, bien en solitario o en compañía de **Wagner**, ha realizado todas las historias de la serie, en la que ha colaborado con dibujantes como **Brett Ewins**, **David Roach**, **Barry Kitson** o **Ian Gibson**

Cassandra Anderson constituye un personaje mucho más cercano al estilo de **Grant** como guionista; o tal vez fuese más adecuado decir que **Alan Grant** fue quien lo remodeló según sus gustos y capacidades hasta el modelo actual. Si nos remontamos a la primera historia de la **Juez Anderson** (en la saga del "Juez Death") podemos comprobar como ésta es un personaje tan insufrible y egomaniaco como el propio **Dredd**, sin embargo según la "definición oficial" del "universo dreddiano", la **Juez Anderson** "presenta poco respeto por la autoridad y es indisciplinada, pero se le tolera por sus grandes capacidades psíquicas" Como vemos, estamos ante el perfecto retrato robot de "el héroe según Grant"



Portada de **Mike McMahon** para "Judge Dredd 2" en *The Chronicles of Judge Dredd*.

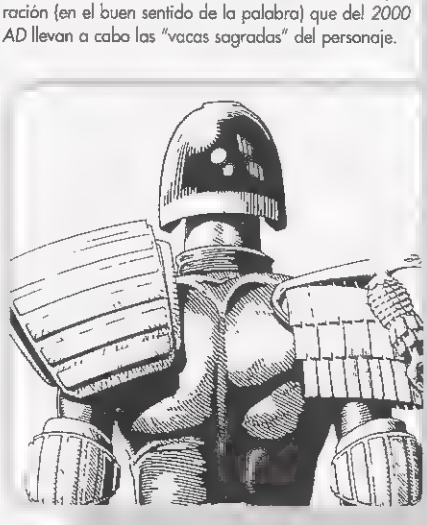
El Padrino III

Como decíamos al comienzo de este texto, a los tres cronistas principales de los avatares del Juez de Megacity-uno, está uniendose en los últimos años otro nombre por derecho propio **Garth Ennis**. **Ennis** representa la incorporación de una nueva generación de guionistas a las historias de **Dredd**, enclavándose como es lógico su labor en lo que hemos denominado como el "Dredd moderno". Su trabajo no representa cambios espectaculares en la concepción de la serie o el personaje pero al menos supone la llegada de algo nuevo, ligeramente distinto; algo que se agradece tras tantos años de historias escritas por los mismos autores.

Garth Ennis, a pesar de tener una juventud insultante, constituye en el momento de escribir este texto el guionista más en alza del mercado norteamericano. Sin embargo, no por ello parece haber olvidado sus comienzos y sigue colaborando asiduamente en *2000 AD* y en "Dredd". Posiblemente ello se deba a su peculiar formación (o deformación) como escritor: a diferencia de la mayoría de sus colegas, **Ennis** no creció leyendo comic-books de ninguna clase, de hecho el primer tebeo de **DC** que recuerdo haber leído es el *Dark Knight* de **Miller**. **Ennis** creció leyendo *2000 AD*, y reconoce como principal influencia al tándem **Wagner/Grant**. Por ello no es de extrañar que no se lo pensase mucho cuando el editor de **Fleetway** le llamó por teléfono para decirle que **John Wagner** no tenía tiempo suficiente para seguir ocupandose de "Dredd" solo, y que el propio **Wagner** le había seleccionado personalmente para que le echase una mano con la serie.

En cuanto a las marcas de identidad del "Dredd" de **Ennis**, cualquiera que haya visto sus creaciones para el mercado americano, en especial en *Hellblazer* o *Preacher*, tendrá poca duda sobre sobre lo peculiar de los escritos de guionista. En su "Dredd" también encontramos esa misma brillantez en los textos, en especial en los diálogos, que constituye una de sus marcas de la casa y que en esta serie, ante la limitación existente en el desarrollo de las tramas a la hora de crear algo realmente distinto, se convierte en un valor realmente apreciable para el lector. Aparece ya esa facilidad para "retorcer" las situaciones y mostrarnos sucesos que en fondo no son especialmente extraños, pero que narrados desde su óptica pueden llegar a parecer fenómenos paranormales. Dicho de otro modo, algo tan común como puede ser el que **Dredd** encuentre un cadáver, narrado por **Ennis** puede llegar a ser realmente divertido. Eso cuando no le da por poner a **Dredd** a perseguir ositos de peluche armados con bazocas.

Evidentemente en estos veinte años han pasado más guionistas por las páginas de "Dredd" que no hemos mencionado por falta de representatividad. Algunos de ellos son conocidos por otros trabajos, como **Dan Abnnet** o **John Smith**, y otros prácticamente desconocidos. Precisamente en referencia a esto cabría destacar la publicación *Judge Dredd Megazine*, que en octubre de 1990 fue lanzada simultáneamente a ambos lados del Atlántico, y en la que se está dando oportunidad para que nuevos y jóvenes autores den su visión del juez de Megacity-uno; algo realmente deseable ante la acaparación (en el buen sentido de la palabra) que del *2000 AD* llevan a cabo las "vacas sagradas" del personaje.



2.2- El Dredd Clásico

Como ya dijimos al comenzar esta segunda versión, en el estudio de los sucesivos dibujantes de la serie es donde encontramos una mejor herramienta para intentar establecer una cronología de las historietas de *Juez Dredd*, cronología que he decidido dividir en dos grandes bloques: "el Dredd clásico" y "el Dredd moderno", con una etapa de transición, situada en la segunda mitad de los ochenta, entre ambas.

Carlos Ezquerra

Si en el apartado del guión puede existir alguna duda sobre la aportación de autores como **Mills** o **Grant** a la creación por parte de **Wagner** del personaje, en el aspecto gráfico no cabe ninguna duda de que **Carlos Ezquerra** es el responsable único y directo de la concepción del siniestro juez. A pesar de ello y por paradójico que pueda resultar, la primera historieta que se publicó del personaje estaba realizada por otro dibujante.

La primera historieta de *Judge Dredd* apareció el 5 de Marzo de 1977 en el número dos de *2000 AD*, y su dibujante era un joven desconocido llamado

Mike McMahon. Ello se debió a que la historieta original dibujada por **Ezquerra** había sido rechazada por los editores al considerarla excesivamente violenta (lo que impidió que **Dredd** apareciera en el numero inicial de *2000 AD*); así que se la pasaron a **McMahon** para que basandose en el trabajo de **Ezquerra** dibujase otra. Años más tarde aquella primera historia rechazada aparecería como curiosidad en un número especial de la revista

Ezquerra entraría en la serie unos pocos episodios después tras un pequeño paréntesis cubierto por dibujantes como **Ian Gibson**, pero tampoco permaneció en ella una etapa especialmente larga, siendo en realidad **Mike McMahon** el dibujante que se encargó de una manera más o menos oficial del dibujo de la serie en su etapa inicial.

Precisamente esa temporalidad ha sido una de las características definitorias del trabajo de **Ezquerra** en "Dredd": no existen en realidad etapas que se le puedan asignar como tales, si no que su trabajo ha ido apareciendo y desapareciendo constantemente (como buen "padre pródigo" siempre está volviendo a la colección pero nunca para quedarse) en función de su labor en otras series como *Strontium dog*, *Third War World* o *Bloody Mary*, en las que sí ejerce como dibujante principal. Una de las razones de este hecho estriba en que estamos ante un historietista que parece ser muy poco amigo de una de las prácticas habituales durante muchas etapas de la serie: la realización de las historias por parte de varios ilustradores que se iban alternando en el dibujo de los distintos episodios. **Ezquerra** en cambio es el único artífice del apartado gráfico, incluido el entintado, de sus historias de **Dredd**, sin apenas colaboraciones de otros dibujantes.

Evidentemente el aspecto en el que más destaca la labor de **Ezquerra** en la colección es el referido a la concepción del personaje: **Dredd** es un buen muy buen diseño, y la prueba la tenemos, ademas de en su gran popularidad, en que en estos veinte años apenas ha habido modificaciones de ningún tipo en lo ideado originariamente. Un aspecto destacable para nosotros del diseño de la serie, es la utilización por parte de Ezquerra de elementos de la estética del franquismo (muy apropiados para el caso, por otra parte)

En cuanto a la labor como historietista propiamente dicha, Ezquerra es un autor que siempre he considerado que era juzgado con excesiva severidad, probablemente por su estilo feista o por algunos problemas de rigidez en sus obras. Ezquerra es un dibujante correcto, con un estilo muy marcado y personal, que suele permitirle realizar una ambientación de las historias también muy personal y que además ha experimentado una evolución notable en los últimos años. Ademas estamos ante un historietista que, en palabras de Alan Grant, es capaz de desarrollar una historia desde todos los enfoques con unas pocas indicaciones del guión.

Por otra parte, Ezquerra goza de un gran prestigio en el mercado británico, motivado primordialmente por su papel en la creación de Dredd. Una ejemplificación de este prestigio la podemos encontrar en el hecho de que una de las cuestiones que más impresionó a Garth Ennis al comienzo de su labor en "Dredd" (como él mismo se encarga de contar en las entrevistas), fue el que su segundo guión para la serie lo ilustrase el propio creador del personaje. Por cierto que el tándem Ennis-Ezquerra parece haber funcionado a la perfección, habida cuenta de que es el que en estos momentos se está encargando de proyectos para el mercado norteamericano como "Bloody Mary" o "Preacher: Saint of killers".

Mike McMahon

Quien terminaría finalmente convirtiendose en el primer dibujante más o menos regular de la serie, sería precisamente aquel joven que había realizado la primera historieta publicada del personaje; permaneciendo además y hasta el momento su recreación como la versión definitiva y definitoria de este juez del siglo 22. Dicho de otro modo, la imagen mental que cualquier lector con un conocimiento medio de la serie tiene de Dredd no es la de Ezquerra, ni la de Ba.land, ni la de Dillon, ni la de Bisley... es la del Dredd de Mike McMahon. No debe interpretarse esta afirmación como un juicio comparativo sobre la calidad de la labor de los distintos dibujantes que han pasado por la serie. Simplemente lo que quiere decir es que para bien o para mal, a pesar de no ser quien lo creó, McMahon es el dibujante que más ha influido en la imagen de Dredd tal y como se conoce en la actualidad

Inicialmente McMahon intentó imitar el estilo del creador del personaje, hasta ir poco a poco definiendo el suyo propio que en realidad no se aparta demasiado del de Ezquerra y que no se caracteriza precisamente por su atractivo estético al primer vistazo (al menos no según los parámetros habituales) debido a cierto tendencia a deformar anatómicamente las figuras y a un acabado feista. El trabajo de McMahon en "Dredd" consiste sobre todo en un proceso de formación como dibujante; proceso de formación que dá como resultado un buen dibujante (basta acudir a su trabajo posterior en "Slaine" para verificar como estamos ante un historietista que inclina la balanza hacia el lado de los aciertos). Como es lógico, admito que haya gente a la que no le guste el dibujo de McMahon pero eso no debe confundirse con el hecho de que sea un mal historietista; el juzgar el trabajo de los autores con parámetros de gusto personal (estéticos en un noventa por ciento) en vez de analizar aspectos globales (narrativos, expresivos o descriptivos) no suele ser una buena política.

Tampoco sería justo destacar por motivos cualitativos alguna de las historias en las que **McMahon** intervino, máxime teniendo en cuenta que al ser el "encargado oficial" de la serie durante la mayor parte de este periodo inicial de la misma, participó en todas las de importancia. Sí que destacaría en cambio dos por ser aquellas que más me gustan: estas son la de la "blockmanía" y la del personaje conocido por "el Rata".

La "blockmanía" constituye una de las mejores ideas de **John Wagner** para la serie. Consiste en el enfrentamiento (o mejor dicho una verdadera guerra con armamento pesado) entre los ocupantes de los distintos bloques de la ciudad. Los bloques son una especie de gigantescos edificios en los que desarrollan su vida, pudiendo pasarse años sin que tengan que salir de ellos, los "cuatrocientos millones de habitantes de Megacity-uno, cada uno de ellos un criminal en potencia".

Distinto es el caso de la historia de "el rata", destacable sobre todo por ser uno de los mejores trabajos gráficos de **McMahon**. Parte también de un buen concepto de **Wagner** (que recuperaría años después para "Batman" creando "El señor de las ratas") de un mutante que tiene como poder especial la capacidad de controlar a las ratas y que quiere vengarse de **Dredd** por una serie de acontecimientos desarrollados durante "la búsqueda del Niño Juez"

Brian Bolland

Más veces de las que me gustaría he visto definido a **Brian Bolland** como "el dibujante que hizó famoso al Juez Dredd". La realidad es más bien a la inversa ya que, sin negar que el trabajo de este dibujante puede haber potenciado en mayor o menor medida la serie, *Judge Dredd* ya era una colección de éxito cuando **Bolland** llegó a ella (como demuestra el hecho de que ya en 1978 **Dredd** ganó el premio "Eagle" al mejor personaje), mientras que **Bolland** era un perfecto desconocido; hecho que cambiaría radicalmente durante su paso por la serie que le valió el premio "Eagle" al mejor dibujante en 1979 y 1980. En la actualidad **Brian Bolland** es un dibujante por todos conocido, y esa popularidad la debe principalmente a *Camelot 3000* y a su paso por las aventuras del Juez de Megacity-uno.

Las características del trabajo de **Bolland** en "Dredd" no difieren en demasía de las de sus posteriores trabajos, si acaso presentaba en un inicio innegables muestras de su condición de principante, como pueden ser cierta rigidez y algunos problemas con la expresión de los personajes. A esta primera etapa de **Bolland** pertenecerían las historias desarrolladas en la Luna, cuando **Dredd** se traslada temporalmente a ese satélite para poner orden durante la celebración de los Juegos Olímpicos.

Bolland participó además en la mayoría de las sagas clásicas del personaje, como pueden ser las de la "Tierra Maldita", la del "Juez Calígula" o la del "Niño Juez", pero sin ser el dibujante principal de ninguna de ellas. En realidad su trabajo más significativo en la serie fue la historia del "Judge Death" en la que realizó íntegramente el dibujo. Aparte de por su calidad en sí misma, aquella historia destaca sobremanera por introducir dos de los mejores y más importantes personajes de la colección: **Death** (el macabro juez proveniente de otra dimensión) y la **Juez Anderson** de la PSI División. Eso sin olvidarnos de los "Dark Judges", los tres simpáticos jueces ("Fire", "Fear" y "Mortis") que, también provenientes de "Deathworld", aparecen en la parte final de la saga para ayudar al **Juez Death** a cumplir su misión: la exterminación total de la vida, ya que "sólo los vivos cometen crímenes"

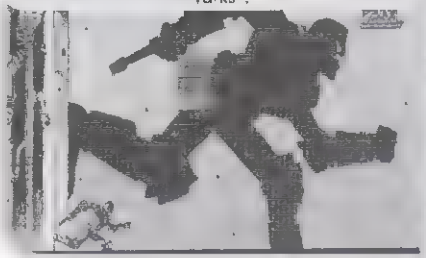
Ron Smith

El progresivo abandono de **Bolland** de la serie fue cubierto con la entrada en ella de un nuevo dibujante **Ron Smith**. A diferencia de sus predecesores, **Smith** era un dibujante ya veterano, que comenzó su carrera a finales de los 40 tras la segunda guerra mundial y que fue desarrollando su trabajo por muy diversas series y editoriales, realizando los inevitables tebeos "de guerra" o comics destinados al público femenino hasta llegar a **Fleetway**

Ron Smith hizo su aparición en plena saga del "Juez Calígula" (en concreto en el 104 de *2000 AD*). Posteriormente, y al ir disminuyendo también la participación de **Mike McMahon** (por su paso a otros proyectos, como *Slaine*), **Smith** devendría en el dibujante principal de la serie durante buena parte de la mitad inicial de los ochenta. Además **Smith** fue designado como primer dibujante de las tiras aparecidas en el diario *The Daily Star* a partir del verano de 1981

El estilo de dibujo de **Smith** es eminentemente más cercano al de **Bolland** que al de **McMahon** o **Ezquerra**, aunque no posee la capacidad de ninguno de

Viñeta de **Kevin O'Neill** para la historieta "Varks".



ellos Su trabajo no destaca en el apartado narrativo, tampoco es demasiado atractivo desde el punto de vista estético y suele presentar claros defectos expresivos por exceso. Sería algo así como un dibujante neutro, monótono, de los que en el mejor de los casos deja indiferente al lector. Precisamente por ello **Smith** es un dibujante atípico dentro de "Dredd" pues, independientemente de la opinión que se tenga sobre su trabajo, de lo que no cabe ninguna duda es de que dibujantes como **Ezquerra**, **McMahon**, **Gibson**, **Kennedy** o, en general, la mayoría de los que han pasado por la serie, presentan un trabajo muy personal, profundamente marcado desde el punto de vista estilístico; regla que como vemos no se cumple en el caso de **Smith**

2.3- La transición

Situada entre lo que he definido como el "Dredd clásico" y el "Dredd moderno", encontramos una etapa de transición que en definición grosera abarcaría la segunda mitad de la década de los ochenta. Como una de las características generales de este periodo podría destacarse el hecho de que a partir de ahora ya no nos encontraremos con que tres o cuatro dibujantes acaparen la práctica totalidad del trabajo gráfico de la serie, si no que existirá toda una gama de muy diversos ilustradores que se irán alternando.

Por otro lado desde el punto de vista temático, se van abandonando las sagas de larga duración, cambiandolas por historias de una extensión de cuatro o cinco episodios. Argumentalmente también se manifiesta una tendencia a sacar a **Dredd** de la ciudad, desarrollando muchas historias en la **Tierra Salvaje**; de modo que la importancia de **Megacity-uno** en la serie llega a sus mínimos en este per odo.

Steve Dillon

De todos los encargados gráficos de esta etapa del personaje el más significativo sería el hoy dibujante de *Preacher*; sobre todo porque aparte de cuestiones cualitativas es probablemente el dibujante que más historietas ilustró durante esa franja de vida del simpático juez. Evidentemente el **Dillon** que encontramos en *Dredd* no es igual que el que en la actualidad goza de reconoc`miento gracias a su labor conjunta con **Ennis** en *Hellblazer* y en la serie del *Predicador*. De todos modos a pesar de mostrar a las claras su condición de dibujante primerizo, ya entonces demostraba buenas cualidades, presentando además un estilo de dibujo bastante formado que apenas ha modificado (sólo para perfeccionarlo) desde entonces

Siendo un autor con un innegable y reconocible estilo diferencial, **Dillon** se aparta de los cánones habituales de la serie; presentandose como un dibujante más cercano a un concepto más o menos "clásico" de la historieta, que a la estética general de *2000 AD*. Posiblemente por ello en un principio no llamó tanto la atención como el resto de sus colegas. Además **Dillon** tuvo la mala suerte de trabajar en la que es probablemente la etapa más floja, desde el punto de vista de los guiones, de la serie. A pesar de ello, sí que colaboró en alguna historia interesante como "Dredd en Oz" o aquella en la que se elegía a un gorila como Alcalde de **Megacity-uno**.

En cuanto a la labor específica de **Steve Dillon**, su **"Dredd"** presenta buen ritmo y una magnífica elección de los encuadres en la que destaca la utilización de toda una gama de angulaciones. No es necesario acudir a *Preacher* para comprobar que estamos ante un dibujante con especial talento para describir secuencias dialogadas, pues ya en su trabajo en *2000 AD* demostraba una capacidad especial para descomponer la acción en imágenes.

Colin Wilson

No es este un nombre que los lectores de tebeos asocien con el comic británico, pero cuando este dibujante de origen australiano se trasladó a Europa para potenciar su carrera, trabajó preferentemente en *2000 AD* antes de pasar a ocuparse de las obras por las que actualmente goza de reconocimiento mundial (principalmente *La juventud de Blueberry*). Las dos series en las que **Wilson** desarrolló su talento fueron *Rogue Trooper* y como es lógico *Judge Dredd*.

Lo cierto es que su trabajo en ambas series demostraba ya por que derroteros discurrían sus gustos como dibujante, con una estética y una manera de narrar mucho más cercanas a las de la escuela franco-belga que a las de la propia revista en que publicaba. **Wilson** introducía más viñetas por página, utilizando reiteradamente un montaje en el que el eje horizontal predomina sobre cualquier otro. Incluso se puede destacar de forma anecdótica el homenaje que realiza a **Jije** en una de sus historias de **Dredd**, en la que el "presunto delincuente" físicamente responde a los rasgos de **Pancho**, el "fiel amigo" de **Jerry Spring**.

Ian Gibson

Llegamos ahora a un caso que presenta bastantes similitudes con el de el propio **Carlos Ezquerra**. **Ian Gibson** es un dibujante que si bien ya colaboró en las etapas más tempranas de la serie, no puede ser asignado a un periodo determinado de la misma. Pero no es en *Judge Dredd* donde se encuentra la contribución más importante de **Gibson** al *2000 AD*, "Robot Hunter" sería en realidad la obra a la que habría que asimilar el nombre de este autor; creador gráfico y dibujante de la inmensa mayoría de las páginas dedicadas al cazador de robots **Sam Slade**.

En general, la principal cualidad de **Ian Gibson** como dibujante reside en la utilización de elementos humorísticos o caricaturescos, aunque dentro de un estilo netamente realista. El análisis de la evolución de **Gibson** que facilita el estudio de sus historietas de **"Dredd"**, nos permite constatar como su lápiz ha ido avanzando hacia una mayor simplicidad y mayor limpieza (tanto en el trazo como en los elementos de la viñeta); a la vez que se producía una dinamización del conjunto mediante montajes menos rígidos, en los que algunas veces utilizaba la doble página como base para la distribución de las viñetas. **Gibson** además comienza a utilizar con asiduidad "técnicas mixtas" en la realización de una misma historieta, simultaneando el uso de tintas, acuarelas, ceras, acrílicos.. etc.

Cam Kennedy

También aquí nos encontramos con un dibujante que viene y va intermitentemente pero que a diferencia del caso anterior, presenta durante este periodo una mayor proliferación en su actividad en la serie. **Kennedy** responde al genuino modelo de dibujante británico; lo que no quiere decir que no realice un trabajo personal y diferenciable, si no que demuestra unas constantes estilísticas y unas influencias presentes también en el trabajo de **O'Neil**, **Gibbons**, **McMahon** o **Talbot**. Precisamente en el apartado de las influencias es donde más peculiar nos puede resultar este autor, al ser aquel en el que mejor se rastrea la importancia que los dibujantes españoles han tenido en el comic británico; encontrándonos en la manera de hacer de **Kennedy** claras reminiscencias de la labor de **José Ortiz**, **Jesús Blasco** o **Víctor de la Fuente**.

A pesar de que continuamente, con mayor o menor frecuencia, aparecen trabajos suyos en la serie, la aportación al personaje de mayor calidad realizado por **Kennedy** la encontramos en el segundo de los *crossovers* con **Batman**; en donde llevaba a cabo un trabajo muy elegante, con una gran dinámica narrativa, envuelto en su personal estilo de dibujar y contar.

Brendan McCarthy

Colaborador habitual de **Peter Milligan** (*Rogan Gosh*, *Skin*, *Shade*), **Brendan McCarthy** es el dibujante al que se le puede asignar el honor de haber sido quien inauguró la utilización de las "técnicas pintadas" que han conseguido solapar a las "tradicionales" (lápiz tinta-coloreado) y que en este momento representan la manera de hacer habitual de la mayoría de los dibujantes de la serie. Es también uno de los autores que mejor partido ha sabido sacar del impacto que estas técni-

John M. Burns dibujó la historieta "Garbage Disposal".

cas (ahora comunes, pero entonces poco habituales) producían en el lector.

McCarthy realiza un trabajo muy marcado desde el punto de vista estético, con proliferación de elementos visualmente impactantes: por lo general páginas con una sola viñeta u otras en las que una de las viñetas predomina poderosamente en el conjunto de la plancha. Además suele presentar un trabajo con el color muy interesante, consiguiendo dar a sus historias una ambientación especial mediante la conjunción de su personal estilo de dibujo y la utilización de determinados tonos de forma preferente

Colin McNeil

Más que por su intervención directa en las historias sobre **Dredd, McNeil** es un autor a resaltar por haberse ocupado de uno de los últimos "productos derivados" de la serie: el referido al personaje conocido por **"Chopper"**. Co-protagonista de la historia "Dredd en Oz", que puede ser considerada como la última gran saga de aventuras de la serie, **"Chopper"** sería el último gran secundario, y de los pocos que ha conseguido trascender a una obra con cabecera propia.

"Dredd en Oz" , escrita por **Wagner** y **Grant** e ilustrada por **Dillon, Simpson** y **McCarthy**, narra la historia de **Marlon Shakespeare** (Alias **"Chopper"**) un autor de *graffitis* cuya pasión es el "Skysurfing", actividad ilegal consistente en volar a través de la ciudad utilizando una especie de tablas de surf aéreas (concepto que sería posteriormente utilizado por **Pat Mills** en la serie *Punisher 2099*). La máxima ilusión de **Chopper** será ganar el campeonato de "Supersurf" a celebrarse en el país conocido por "Oz", en el que tal deporte es legal. El único problema es que se encuentra cumpliendo 18 años de condena en "los cubos" al ser detenido tras ganar un campeonato anterior clandestino.

Como dibujante, **Colin McNeil** es un autor nada dado a esteticismos baldíos, de dibujo fuerte, casi feroz, que a veces deja de lado aspectos como la ambientación en aras de conseguir una mayor expresión, pero sin que ello suponga excesivo lastre al discurrir de la narración

Para evitar que este apartado termine convirtiendose en una sucesión interminable de nombres, podemos decir que estamos en el periodo de vida de la serie en el que hubo un mayor baile de dibujantes, sin que la labor de muchos de ellos se circunscriba tan sólo a esta etapa (como todas, esta división en periodos no deja de ser arbitraria); todo ello nos obliga a tan sólo mencionar, sin detenernos más, a dibujantes como **Kevin O'Neil, Bryan Talbot, Garry Leach, Jim Blaike, Will Simpson, Brett Ewins, John Ridgway, Liam Sharp** o **John Higgins**

2.4- El Dredd moderno

Los noventa serían la franja temporal en la que se sitúa el "Dredd moderno", encontrandonos durante este periodo con los cambios más trascendentes de cuantos ha habido en la serie hasta el momento. El más importante de todos ellos es la llegada de **Garth Ennis**, que ha contribuido a dar un nuevo y necesario soplo de aire fresco a la serie. Sin embargo, el elemento que más repercusión ha tenido a nivel general es la participación de **Simon Bisley**. La realización del film sobre **Dredd** ha relanzado al personaje a unas cotas de popularidad que había ido perdiendo paulatinamente.

Simon Bisley

En ese trabajo de **Bisley** en **"Dredd"** que acabamos de mencionar encontramos un claro caso de cómo algunas veces la repercusión de un tebeo y su calidad como tal pueden estar relacionadas de manera inversamente proporcional. En realidad el único elemento de interés que tienen estas historias aparece en el componente paródico que poco a poco ha ido aumentando en la serie. A ese nivel encontramos el que es, junto a la mayor presencia de elementos policiacos en las tramas,el mayor cambio desde el punto argumental en las historietas de este periodo

No se trata en realidad de novedad alguna porque el sentido del humor en general y este componente paródico en particular, han estado presentes en la serie desde su concepción, lo que sucede es que a partir de este momento se potencian, o aparecen más claramente expresados, una serie de elementos que reflexionan en tono de irónico a cínico (según quien sea el autor del guión) sobre cuestiones de la actualidad política, social o cultural del país en el que se realiza la serie. Por poner un ejemplo perteneciente al trabajo del dibujante que estamos tratando, se puede destacar la historia "Gallinero" en la que nos encontramos con el "John Mayor block" y sus entrañables habitantes.

En lo que se refiere al trabajo de **Bisley** propiamente dicho, está claro que no funciona. En definición grosera podríamos decir que consiste en una sucesión de excesos de difícil justificación. Tan solo la estética de algunos pasajes se salvaría de la quema. Debido a la publicidad de la película y a la coincidencia de esta con el periodo de mayor auge del trabajo del propio **Bisley** (que propiciaron una gran difusión de estos episodios), es posible que algunos lectores se hayan acercado a **"Dredd"** por primera vez en esas historias, lo que podría inducir a hacerse una idea equivocada del producto al no ser un material en absoluto representativo de la serie

Glenn Fabry

El actual portadista de *Preacher* sería la otra cara de la moneda; un perfecto ejemplo de cómo se puede conseguir precisamente aquello de lo que **Bisley** no es capaz: la realización del dibujo de una historieta conjugando los aspectos narrativos y aquellos otros de carácter expresivo que el dibujante quiera destacar por razones estilísticas. Por contra, tampoco es un hombre que se haya prodigado en exceso en la narración de las aventuras de **Joe Dredd**, centrando su labor preferentemente en *Slaine*, serie de la que ha sido hasta el momento, gracias a la calidad de su trabajo, el ilustrador más importante

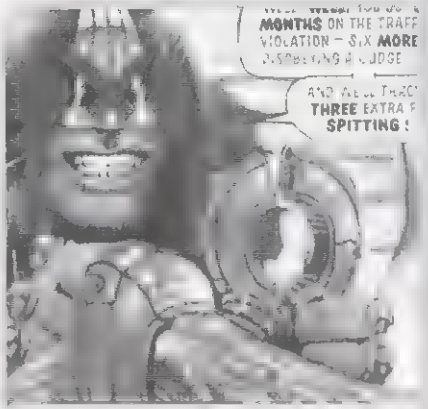
Glenn Fabry se ocupó como dibujante "oficial" de *Slaine* desde 1984 hasta 1989, tras ser recomendado para el trabajo por **Bryan Talbot** que por aquel entonces se encargaba, junto con **Pat Mills**, de *Nemesis* y que define al propio **Fabry** como "el mejor dibujante británico de anatomía". Tras su paso por *Slaine*, al que volvería para narrar la primera parte de la continuación de "El dios cornudo", **Fabry** fue realizando trabajos muy diversos (entre los que se encuentran sus episodios en **"Dredd"**) hasta centrarse en su actual labor como portadista

Como dominador de la anatomía que es, **Fabry** demuestra en su aportación a la serie gran capacidad tanto para la expresión como para la estética; conjugando ambas en una narrativa ágil y dinámica sin que nada rechine en los engranajes de la historieta por un inadecuado predominio de unos elementos sobre el resto. Su dominio de la expresión corporal de los personajes (y especialmente de la facial, salvo en el caso de **Dredd**) propicia que su trabajo destaque sobre manera cuando pone imágenes a **Garth Ennis** y a sus diabólicos diálogos

John M. Burns

Profesional desde finales de los años sesenta, **John M. Burns** es en estos momentos lo más parecido que existe a un "dibujante oficial" en la serie, encargandose habitualmente de la "historia principal" de **Dredd** en *2000 AD* (la que aparece al comienzo de la revista, generalmente con guión de **John Wagner**). Se trata de un dibujante de corte tradicional, deudor estilístico de los grandes clásicos del tebeo inglés como **Frank Bellamy** o **Sidney Jordan**, colaborador en series emblemáticas como las tiras diarias de *Modesty Blaise*.

Técnicamente su trabajo en **"Dredd"** no supone demasiados cambios en concepción, hace años que viene empleando acuarelas y óleos de forma casi exclusiva, pero sí que representa un gran avance cualitativo sobre todo en dinámica narrativa y expresividad, eliminando muchos de sus problemas de rigidez y falta de expresión. Sus historias para la serie suelen ser aquellas de corte más "policiaco", donde consigue dar una interesante atmósfera merced a su estilo y en las que podemos encontrar, por poner un ejemplo, a Dredd identificando a una persona en una cinta de video a través del análisis visual de las huellas dactilares que está dejando en una copa que tiene en las manos.



"The man who killed Judge Dredd" de **Colin McNeil** en *Dredd Rules!*

Simon Coleby

Más conocido por su trabajo en la etapa final del *Punisher 2099* de **Pat Mills**, **Simon Coleby** es un dibujante formado en la serie de **Dredd**. Curiosamente es uno de los pocos que sigue prefiriendo el modelo técnico tradicional (dibujo-lápiz-entintado), habiéndose encargado de manera preferente de guiones de **Garth Ennis**. Su estilo, que se aparta un poco del modelo habitual del *2000 AD*, presenta ligeros acercamientos al dibujo humorístico, pero sin abandonar un tono netamente realista. Al igual que le sucede al propio **Ennis**, **Coleby** muestra en sus historias en **Dredd** mayor capacidad en aquellas partes más dialogadas o lentas, mientras que en las de acción aparece claramente reflejada su condición primeriza.

Dredd en Usa (los *crossovers*)

Por último, una parte importante del análisis del "Dredd de los noventa" hay que referirlo obligatoriamente a las incursiones en el mercado norteamericano. Desde siempre han existido versiones americanas del material originario, pero éstas nunca han terminado de asentarse definitivamente. Incluso se intentó, sin el éxito esperado, la publicación simultánea a ambos lados del Atlántico del *Judge Dredd Megazine* a principios de los noventa. Posteriormente, entre 1994 y 1995 y debido a la repercusión de la película sobre **Dredd**, **DC** se embarcó en la realización de material propio a través de dos colecciones

- *Legends of the Law*, versión "jurídica" del *Legends of dark knight* de la que aparecieron 13 números. Siendo su guionista inicial **D.G. Chichester** no resulta difícil suponer que el resultado no fue especialmente destacable, terminando de encargarse finalmente de escribirla **John Wagner** y **Alan Grant** con lo que hasta el hipotético interés de asistir a una versión "distinta" también se volatilizaba.

- *Judge Dredd*, la otra colección de **DC**, tuvo algo más de suerte llegando a los 18 episodios. En este caso pretendía ser una especie de "Año uno" del personaje escrita en esta ocasión por un guionista con garantías como es **Andy Helfer**. Tampoco se consiguió asentar al personaje definitivamente en los USA a pesar de que aquí sí que se llevó a cabo un proceso de "americanización" con la creación de nuevos enemigos como **El Ministro del miedo**

Las razones por las que el "fenómeno Dredd" nunca ha sido reproducible al otro lado del Atlántico posiblemente sean un cúmulo de factores complejo y difícil de analizar, pero lo que está claro es que uno de los de mayor importancia sería la no comprensión de eso que vulgarmente llaman, a falta de mejor definición, "el sentido del humor inglés". No solo sucede que muchas de esas referencias a la actualidad británica de las que hablábamos se le escapen a lectores de otros países, si no que por algún motivo no se capta la "sutil" ironía (o descarado cinismo) de las historias de **Dredd**. Otros factores a tener en cuenta serían, en lo referido a la trasladación del material de origen, el esquema de publicación de las historias o la ausencia de dibujantes-estrella.

En cuanto a los *crossovers*, aquí sí se da una buena aceptación pero influida lógicamente por la popularidad de los personajes que acompañan al **Juez**. Cuatro son los que se han realizado hasta el momento, todos con guión de **John Wagner** y **Alan Grant** (que parece ser que escenifican los diálogos al escribirlos haciendo cada uno de ellos de uno de los protagonistas): tres con **Batman** dibujados respectivamente por **Simon Bisley**, **Cam Kenedy** y los dos últimos valores en alza de la revista *2000 AD*, **Carl Critchlow** y **Dermot Power**, y uno con **Lobo** ilustrado por **Val Semeiks**

Comenzando por el final, el realizado con **Lobo** es aquel en el que se presenta una menor influencia de la presencia de **Dredd**. Se trata en realidad de otra aventura más de **Lobo** en la que aparece un figurante con el traje de **Juez**. Ni siquiera la recreación que

Val Semeiks hace de **Megacity-uno** resulta reconocible, siendo incluso más parecida a su versión original del *2000 AD* la que **Cam Kennedy** hace de **Gotham** en el segundo *crossover* con **Batman**

Unir a **Batman** y a **Dredd** era un proyecto del que se venía hablando muchos años. En un principio **Alan Moore** y **Brian Bolland** eran los autores asignados sin que el proyecto fructificase. Posteriormente pasaría ya definitivamente a manos de **Wagner** y **Grant**, siendo designado **Alan Davis** como ilustrador para ser finalmente sustituido por **Simon Bisley** (que se mostró más controlado de lo habitual, tal vez porque parece ser que el editor de **Fleetway** le tuvo que encadenar a la mesa de dibujo para que pudiese entregar algún día las páginas).

Un mayor tono del *2000 AD* presentan estas apariciones conjuntas de **Batman** y **Dredd**, entre otras cosas porque se han encargado de ellas dibujantes surgidos en **Fleetway**. De estos tebeos el segundo sería el más interesante ya que por un lado al pretender ser menos complejo es el que mejor resultado técnico consigue, y por otro es aquel en el que se da una pequeña (y curiosa) "americanización" del personaje: no es habitual observar a **Dredd** pegandose durante durante veinte pág:nas con un mismo individuo

Demon parece ser en este momento el principal candidato a aparecer compartiendo viñetas con "el principal recurso para el mantenimiento del orden público del siglo 22"

3ª Versión. El personaje

Inadecuado Este es el vocablo que mejor se ajusta al estudio de **Dredd** como personaje, sin más. En todos los casos, pero más todavía en el de **Dredd**, no se puede desligar el personaje de aquello que lo rodea **"Dredd"** es **Dredd** y sus circunstancias (más lo segundo que lo primero) Resulta bastante habitual reducir el análisis de una serie como esta al axioma **"Dredd** es fascista, ergo la serie es fascista", eso cuando no se utiliza un modelo un poco más elaborado con alguna reflexión pasional, inadecuada y estúpida sobre el efecto perverso de la violencia:

> "La violencia continúa en los comics británicos, pero (dicen los de la **IPC**) se presenta únicamente como una fantasía futurista en su comic de ciencia ficción *2000 AD*. Según la compañía como los relatos de *2000 AD* transcurren en el futuro, no influirán en los niños. Este argumento espurio espera el momento en que algunos psicólogos responsables lo destruyan, mientras tanto la monstruosa y nada atractiva violencia sigue sin disminuir, y el principal protagonista, **Judge Dredd**, se ha convertido en un héroe nacional entre la juventud "punk" "
>
> (**Denis Gifford** - "gran gurú de la crítica de tebeo en el Reino Unido")

Lástima que no nos obsequie con su definición de "juventud punk", probablemente fuese apasionante

Si existe un defecto que realmente se le pueda poner a **Dredd**, éste sería su endeblez como personaje, aunque esto también podría ser discutible. Es evidente que **Joe Dredd** esta lejos de ser un personaje multidimensional, pero como la serie es en el fondo una parodia eso explicaría su escasa definición.

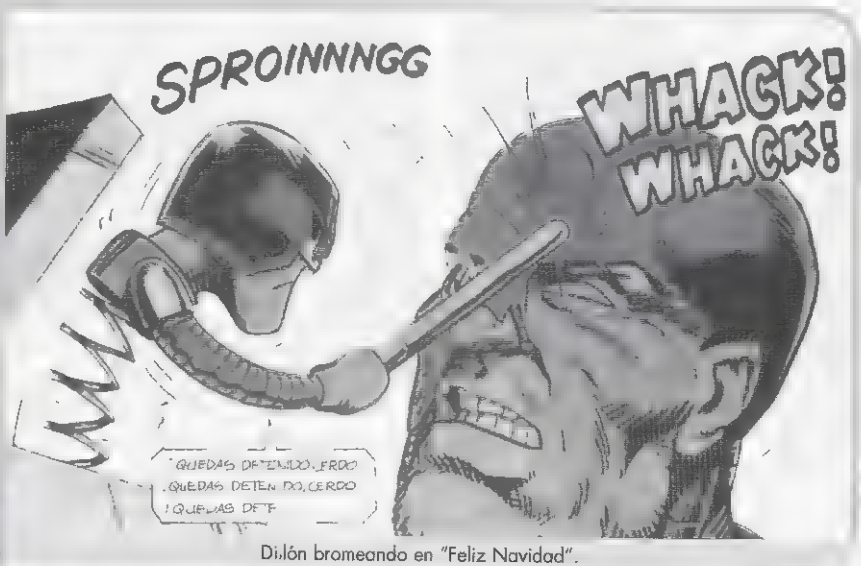
Es evidente que este último argumento tampoco vale. Para empezar **"Dredd"** no es una parodia es una crítica, y existe una pequeña diferencia. Se puede, y debe, parodiar aquello que se respeta, que se da como válido al tomarlo como modelo sobre el que desarrollar una versión más o menos cómica La crítica es algo completamente distinto ya que aquello que se expone ni se respeta, ni se da como válido si no todo lo contrario. Por otra parte el hecho de que la serie consista en una crítica no conlleva el que el personaje no deba haber sido desarrollado; todo lo contrario, porque cuanto más matizado sea un personaje como **Dredd** mayor será la crítica

Otro problema es el de la gente que se tome en serio tanto la serie como el personaje, pero el estudio de patologías psíquicas no constituye el objeto de este texto así que tendremos que obviarlo.

Personalmente tengo una hipótesis, sin demostrar por supuesto, sobre porque no se ha llevado a cabo un desarrollo más profundo de un personaje con tanto potencial, y no es otra que el cariño que inconsc-

"Gallinero", historieta publicada en *Cimoc* con dibujos de **Simon Bisley**.

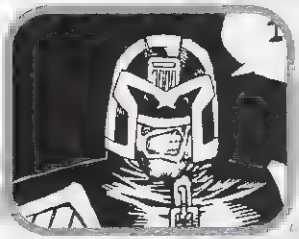
cientemente pueden haberle cogido sus creadores Me explico: por mucho que desde el principio se haya intentado crear un personaje lleno de connotaciones negativas o peyorativas, el haber trabajado con él durante todos estos años puede haber "ablandado" un poco a **Wagner, Grant** y compañía, que inconscientemente obvian el desarrollo del personaje para no "machacarlo" todavía más. Distinto es el caso de **Garth Ennis**, que al haberse incorporado hace pocos años a la serie, no presenta ese componente de amor-odio por el personaje, mostrandose absolutamente implacable con él. Como con la mayoría de los personajes que escribe, **Ennis** describe a **Dredd** como lo que es, un autentico hijo de puta con casco



Dilón bromeando en "Feliz Navidad".

Portafolio

JUDGE DREDD

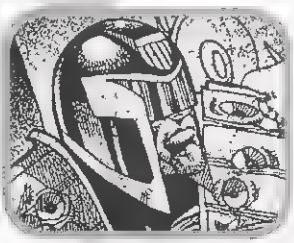


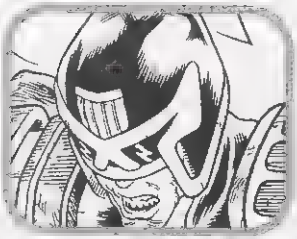
Jesús Merino Perteneciente a la denominada "nueva hornada de autores de **Planeta**" **Jesús** es uno de los autores más populares de la línea **Laberinto** de la editorial. Con su *Anibal Gris* ya publicado, actualmente realiza *Jaque Mate* mientras ya tiene otros proyectos que le aguardan para el futuro... si una de las grandes editoriales no lo "ficha" primero.

Rafael Garrés Nos acaba de legar su número de *Lobo* y aún no ha salido su colaboración para la revista *2000AD* con el personaje **Slaine**, cuando el autor de *Hombres y Bestias* ha encontrado tiempo para realizar nuestra estupenda portada doble de este personaje que se adapta perfectamente a su estilo. No debiamos ni queríamos privaros de ver reproducido el dibujo en blanco y negro, en el que se aprecia más el caracter tenebrista de su estilo.

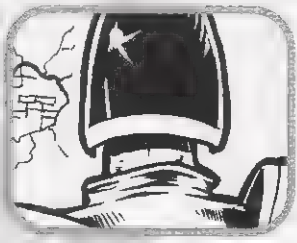
De la Torre Quizás a la mayoría el nombre de **Mariano de la Torre** no le suene demasiado, pese a haber publicado en uno de los ya famosos "Portafolios Mutantes", desde entonces ha seguido mejorando y buena prueba de ello es esta ilustración que ha realizado para nosotros

Enric Rebollo Otro autor con un estilo que se adapta perfectamente a la concepción actual de **Dreed** (la post-**Bisley**) y como prueba de ello, y para que veáis que no es una afirmación gratuita, actualmente lo esta dibujando para la revista *2000AD*. Que no os ponga los dientes demasiado largos la ilustración, que será difícil que lo podamos ver en nuestro pais.





Sandoval Otro de los autores pertenecientes a "la nueva hornada **Planeta**". Además de numerosísimas ilustraciones y portadas, prepara su serie *Tannhäuser* para la línea **Laberinto**. Además de esta excelente ilustración, también es suyo el dibujo que ilustra la editorial de **Alan Grant** (y es que **Dredd** es un persona je que a **Sergio** le gusta mucho).



Oscar Blanco Tambien un autor asturiano en este portafolio, aunque como queda claro con su ilustración no es este el motivo de que esté aqui incluido. Como no nos cabe duda de que os interesará, en seguida podréis encontrar una serie de **Cactus Comics**, *Marciano Vink, de la que es autor de guión y dibujo.*

Del Río Otro nombre que aunque quizás ahora no suena demasiado, seguro que en breve lo hará. Su estilo esta más cerca de autores como **Bruce Timm**, aunque lo ha sabido conjugar bien con su propio estilo mucho más *cartoonist* que la media. Seguro que esta ilustración os gusta tanto como a nosotros.

Jorge Santamaría Otro de los nuevos talentos que estan publicando en **Forum**. Decenas de artículos han sido ilustrados con sus dibujos y son muchas las ilustraciones que ha publicado. Estamos seguros de que en no mucho tiempo una de las series **Laberinto** llevará su nombre, pues calidad para ello no le falta y los editores lo saben perfectamente.

Carlos Ezquerra Por supuesto, no podía faltar una ilustración inédita del creador de **Dredd** para cerrar este portafolio. Es la única que no ha sido realizada exclusivamente para la ocasión, sino para la adaptac'ón al comic de la película hecha sobre el personaje y que no ha sido publicada en nuestro pais.

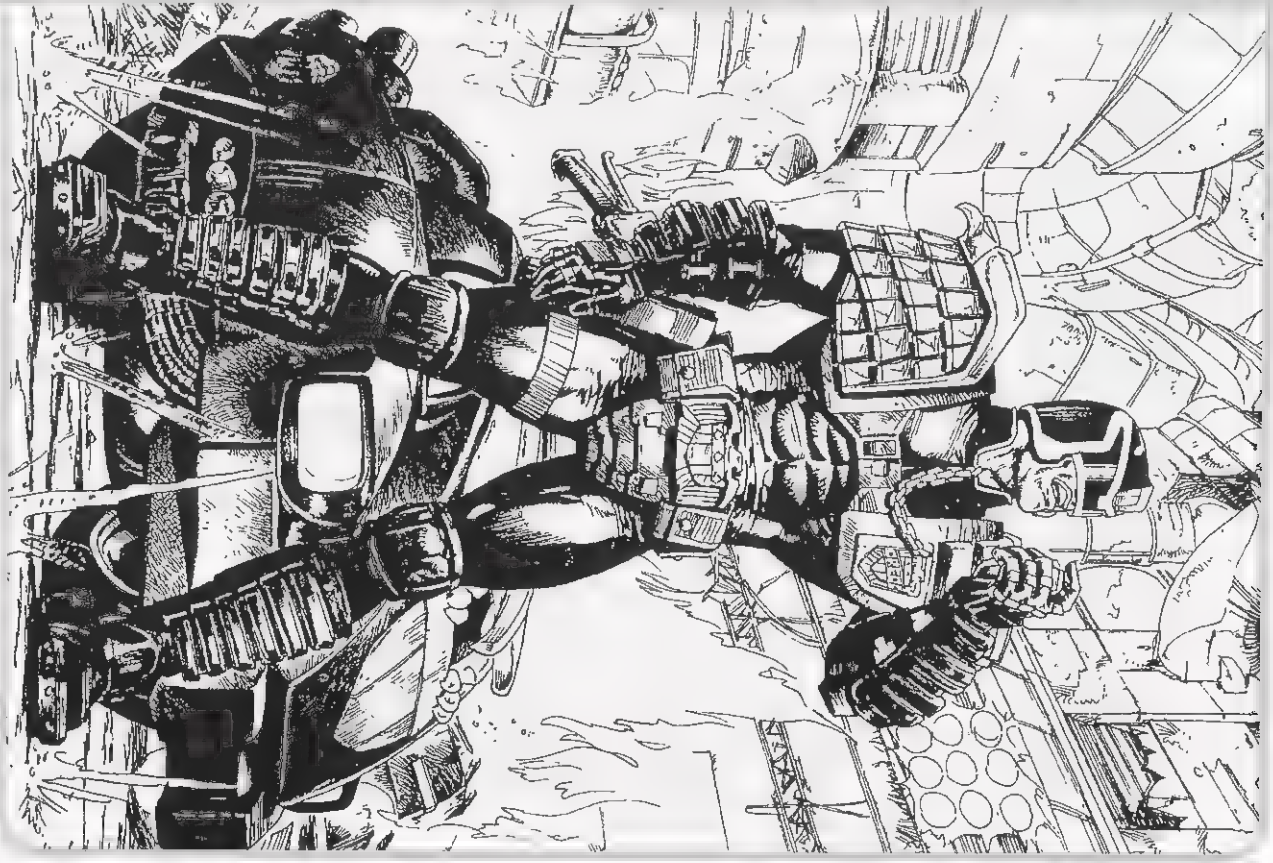
I'M THE LAW
RGH!
DREDD

SANDOVAL '96

DEAD
HORSE

JUDGE DREDD
del R. 0 96

JUDGE DREDD



Páginas del **Juez Dredd** realizadas como prueba por **Isaac del Rivero Jr.** para la editorial británica

YOUR CHUMPS NEVER LEARN, DO YOU?
W-WHAT TIME IS IT?
JUST GONE TWO PM. IF YOU'VE GOT ANY PRIOR ENGAGEMENTS, I'M AFRAID YOU'LL HAVE TO POSTPONE THEM FOR THE NEXT SIX MONTHS, CREEP...
TWO PM- BUT I'M SUPPOSED TO BE GETTING MARRIED IN AN HOUR!
OUT OF THE WAY, DREDD- I'VE GOT A WEDDING TO GET TO!
DREDD TO CONTROL. GOT A MANIAC BRIDEGROOM ON THE LOOSE. CONSIDER HIM DESPERATE AND DANGEROUS.

Carlos Ezquerra

Realizada por **Jorgelván Argiz** y **José Alfonso Cobo** para el programa **Dentro de la Viñeta** de Radio Gozón (107.5 FM), se emitió en directo el 19 de noviembre de 1996. Todas las ilustraciones y fotos que figuran a lo largo de las siguientes páginas son, por supuesto, de **Carlos Sánchez Ezquerra**, al que agradecemos enormemente su colaboración en todo momento

Uno de los aspectos más confusos del personaje (Juez Dredd) es su creación, mientras unas versiones dan como "padres" a John Wagner y Carlos Ezquerra, otras dan a Patt Mills, John Wagner y Carlos Ezquerra. ¿Cómo sucedió realmente y porqué a veces se incluye a Pat Mills?

Es que la primera idea original de esto vino de **John Wagner**, por aquel entonces **Pat Mills** era el editor de la revista *2000AD* y fue el que le puso el nombre definitivo al personaje. Lo que sucedió fue más o menos lo siguiente: **John** presentó un guión en el que se decía que el personaje era policía, vestía de negro y montaba en moto, incluso la acción se desarrollaba en el New York de mil novecientos noventa y tantos Sobre eso yo hice unos bocetos, olvidando un poco el guión, y ya salió la misma imagen que aún ahora tiene el **Juez Dredd** He de reconocer que en un principio a **John** no le gustó, decía con su mal genio "parece un maldito pirata español", pero a **Pat Mills** le encantó. Sobre ese dibujo tanto **John** como **Mills** fueron cambiando la historia hasta situarla en el año dos mil doscientos y pico y dejó de ser New York para convertirse en **MegaCity**, sobre unos bocetos que yo había hecho con edificios en forma de hongos Entonces claro, la creación, lo que se dice creación, oficialmente es de **John Wagner** y mía, pero **Pat Mills** influyó también.

Sin embargo el primer material publicado de Dredd no contaba con dibujo tuyo, sino de McMahon ¿nos puedes explicar a que se debió esto?

Si, es que yo hice los primeros cuatro o cinco episodios, pero el primero fue censurado por la violencia que había en él y entonces, al no poder yo hacer esas páginas a tiempo, le pidieron a otro dibujante de los que tenían a mano, que siguiera mi estilo cogiendo al personaje y fue **McMahon**. Incluso si ves el material el estilo e incluso la figura están calcadas Esto hizo que como a mi me lo dijeron tarde, me cabreara un poco y entonces los dejé y me pasé a *Starlors*, otra revista que acababa de sacar **Fleetway**, y allí saque *El Perro de Estroncio*, que ha estado en el mercado 16 ó 17 años.

Has dicho que hubo un cambio de nombre en el personaje ¿cuál era el original?

No lo recuerdo, fue hace mucho tiempo. Pero es que la idea era otra cosa totalmente diferente. Lo que dio la chispa del **Juez Dredd** actual, realmente fueron los bocetos que hice tanto sobre el personaje como sobre la ciudad... la moto, las aguilas y demás, con esto era un personaje que ya se salia de lo habitual no estaba absolutamente nada visto en aquel entonces.

Sobre esos diseños ¿en qué te basaste? ¿en qué ha cambiado el personaje de tus primeros esbozos al resultado final?

En general sigue siendo el mismo, lo que ha ocurrido es que se ha ido estilizando al cabo de los años, como a podido pasar con muchos personajes que llevan mucho tiempo en el mercado, por ejemplo **Batman** y demás Las hombreras tienden a estilizarse más, pero en con-

junto es prácticamente el mismo. Yo por ejemplo saqué el águila de las monedas de 5 y 25 pts., el águila de Franco y aún se conserva

Alan Grant nos comentó cuando le entrevistamos que todo aquel que conoce a John Wagner puede ver que el Juez Dredd es bastante John Wagner. ¿Hasta que punto te inspiraste un poquito en él?
Es un poco **John Wagner** en el sentido de que **John Wagner** es un poco cascarrabias (risas). Lo que ocurre es que tiene un sentido del humor muy inglés, aunque es más bien de Escocia, pero es muy serio y a quien no le conozca le puede asustar un poco. Encima claro, es un tiarrón alto, fuertote y muy serio y . ., pero sólo es serio en apariencia

Para el personaje de Dredd has trabajado con diferentes guionistas, como John Wagner, Alan Grant, Pat Mills o Garth Ennis ¿cuáles son las diferencias mas sustanciales de trabajar entre ellos y a cual prefieres o crees que le ha sacado más jugo?
Hombre, el **Juez Dredd** es **John Wagner**, eso es indiscutible Entonces es él el que más ha dominado al personaje, eso es definitivo, lo ha dominado por completo. **Alan Grant** ha hecho bastante en colaboración con **Wagner** pero en solitario ha hecho poco **Dredd** y **Garth Ennis** empezó con el personaje, haciéndolo bastante bien, por cierto su primera historia la he dibujado yo, y **Pat Mills** no ha escrito nunca el **Juez Dredd** tampoco. O sea, el **Juez Dredd** es **John Wagner**, los demás pueden ser mejores o peores, pero él es indiscutiblemente el maestro.

¿Cuál es tu opinión sobre la película que se ha hecho del personaje? ¿os han respetado en los royalties?
De todo lo que tiene que ver con el **Juez Dredd**, tanto **John** como yo tenemos una participación, en ese sentido no hay ningún secreto. Luego en la película no participamos ni él ni yo porque normalmente la gente del cine nos mira a los dibujantes escritores de comic un poco de una manera rara, así que cuando buscaron guionistas o diseñadores prácticamente no miraron, ni lo suelen hacer, para los creadores del comic. Tienden a coger la propia gente que trabaja para ellos, lo cuál esta bien por un lado, pero por otra siempre llegan a hacer una versión que no tiene que ver con el comic. Pero es que claro, va dirigida a una gente que no son lectores del comic, por eso los verdaderos aficionados se suelen sentir defraudados cuando van a ver una adaptación, porque es otro concepto diferente, está más dirigido a los que no son aficionados.

Pero tu has llegado probarte el casco que uso Stallone ¿verdad?
¡No, no pude probarme el casco!, me tuve que probar otro de un extra porque el de **Stallone** no me cabía, no se si yo soy muy cabezudo o..... (risas). Lo que ocurre es que **Stallone** tiene una cabeza muy pequeña, incluso muchas mujeres no se lo pueden poner, fuimos allí con una secretaria y tampoco pudo ponerselo. Es que él no es un hombre muy alto, debe medir entre 1'75 y 1'77, sin embargo está muy bien proporcionado. Entonces al tener una cabeza pequeña en pantalla parece más alto. Sin embargo las hombreras y demás, eran las de él las que me puse con la placa y demás.

¿Alguna anécdota más?
Si, es que tuve problemas con **Stallone** cuando dibujé la adaptación al comic, pero parece que esto es frecuente en los artistas, también me contaron que paso con **Warren Beatty** y *Dick Tracy*, y es que al hacer su semejanza se les enviaron los dibujos para que dieran el visto bueno, porque tenían que dar ellos el visto bueno, y los devolvieron con una nota diciendo que el señor **Stallone** tenía más pelo que el que yo le había puesto, no era tan feo ni tenía tantas arrugas como yo había puesto y que no tenía la boca tan torcida como yo la había dibujado (risas).

"KEVLAR NINE HELMET AND BODY ARMOR
"YOURS, WHEN YOU GRADUATE
"LAWGIVER II 25 ROUND SIDEARM WITH MISSION VARIABLE VOICE-PROGRAMMED ACTIVATION
"YOURS, WHEN YOU GRADUATE
"MARK IV LAWMASTER, WITH LASER CANNONS, FLIGHT CAPACITY AND 500 KILOMETER RANGE
"YOURS... IF THEY CAN GET IT TO WORK "
ALL OF THESE THINGS ARE NOTHING BUT TOYS. END OF THE DAY, WHEN YOU'RE ALONE IN THE DARK, ALL THAT COUNTS... IS THIS.
AND YOU WILL BE ALONE WHEN YOU SWEAR TO UPHOLD THESE IDEALS
FOR MOST OF US, THERE IS ONLY DEATH WAITING ON THE STREETS...
... OR, FOR THOSE OF US WHO SURVIVE TO OLD AGE... THE PROUDER LONELINESS OF THE LONG WALK INTO THE CURSED EARTH...
... THERE TO SPEND YOUR LAST DAYS TAKING THE LAW INTO THE OUTLANDS
IT'S NOT A PRETTY PICTURE, CADETS, BUT IT'S THE TRUTH.
... AND IT'S THE LAW
CLASS DISMISSED

Pero él se tomo en serio la adaptación, de hecho el que la película sea tan fiel al comic se debe a él. Incluso el diseñador italiano Versace hizo unos diseños horribles y él se opuso y dijo que los quería lo más parecidos al comic posible. Hay ciertos detalles que no se pueden copiar del comic, como las hombreras tan grandes que necesitarías una persona de 3 metros o que en el comic lleva la pistola en la bota porque al estar el 95% del tiempo en la moto le es más fácil de sacar, pero en la peli al pasar más tiempo corriendo les molestaba mucho. Incluso tuvieron problemas con las ruedas tan anchas como las del comic y las estrecharon un poco.

¿No te da la impresión de que en toda la peli Dredd está muy limpio, muy impoluto?

Por un lado sí, pero por otro se supone que un juez siempre debe ir impecable, incluso puede que la ciudad esté muy sucia en la película, porque es una ciudad en la que si tiras un papel quedas arrestado, o incluso un juez puede matarte. En los comic **Dredd** sólo está sucio si ha peleado.

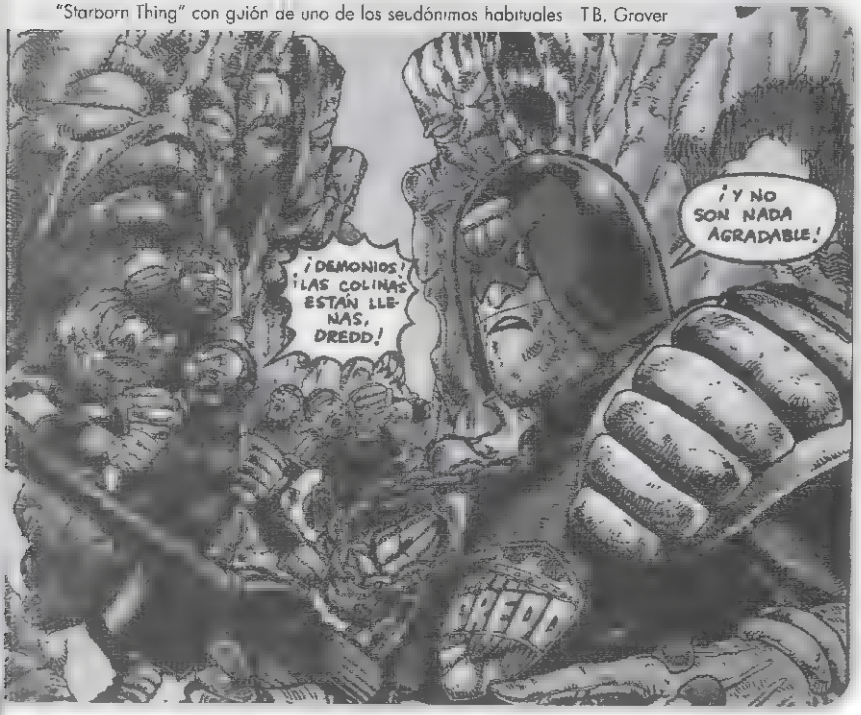
Se veía que Dredd iba a ser un personaje exitoso, incluso ya lo estaba siendo. ¿Porque decidiste centrarte en el *Perro de Estroncio* más que en el personaje del Juez Dredd?

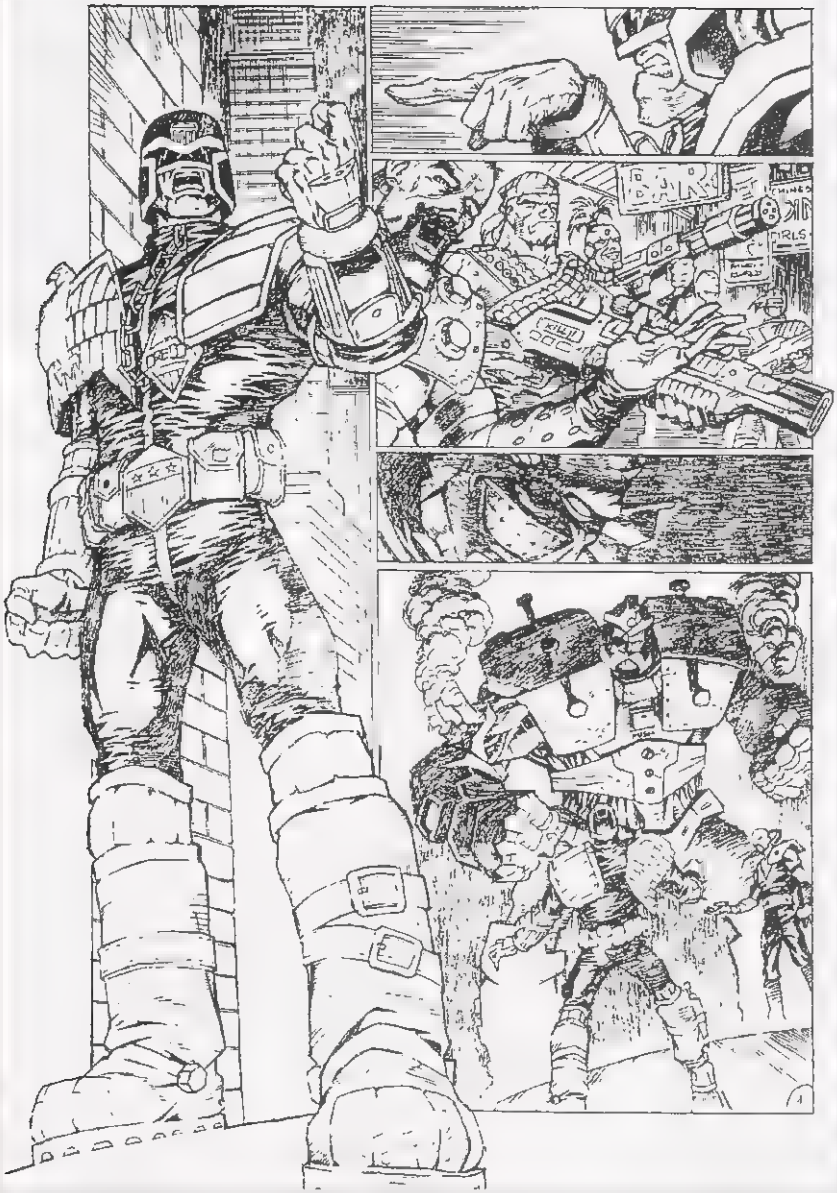
Es que con **Dredd** ha habido amor/odio. A mi cuando me llega un personaje arriba me gusta hacer otro que le gane. Con *Strontium Dog* hubo momentos en los que incluso le llegó a ganar en popularidad, pero al final no se pudo. A mi me parece que con los personajes lo bonito es esto, hacer uno que desbanque en calidad al anterior, lo que no se debe hacer nunca es quedarte enganchado al mismo personaje

¿Es Dredd tu hijo favorito?

Bueno, como se dice, todos te han ayudado a pagar la casa (risas) En realidad a todos se les tiene cariño, porque en todos pones parte tuya, y como todos han salido por mi cuenta y riesgo sin que me forzasen nunca, la verdad es que todos lo son. Es imposible deciros cual es mi preferido

"Starborn Thing" con guión de uno de los seudónimos habituales T.B. Grover





Pág nas del **Juez Dredd** realizadas como prueba por **Jesús Merino** para la ed'tor al británica

THIS SIDE UP
OUCH
2

Alan Grant

Jorgelván Argiz
Salón del Comic del Principado 1996

Siendo el Juez Dreed un personaje tan popular en Inglaterra, ¿porqué en los Estados Unidos y pese a ser popular también, no llega a cuajar de la misma manera?
Creo que es porque los americanos no tienen el mismo sentido de humor que los ingleses, e historias que son escritas en Inglaterra y que los ingleses encuentran divertidas, cuando son publicadas en América, los americanos las leen pero no ver la broma, solo ven la violencia y el totalitarismo del **Juez Dredd** Pero no lo ven como una parodia, ellos no tienen el mismo sentido de la ironía que los ingleses.

Me gustaría saber si has visto la película del Juez Dreed, si has jugado algún papel en ella y cual es tu opinión de la película.
Si, la he visto. No tuve nada que ver con ella. Y no, no me gustó, me pareció una película horrible .. no porque se quitara el casco, eso no me parece tan importante. Lo importante fue que nosotros escribimos al **Juez Dredd** como un fascista, pero para hacer burla del fascismo, y en la película lo hicieron también como un fascista, pero no hay burla sobre ello sino que lo plasman muy seriamente, esto es una cosa muy peligrosa. La película es actualmente lo opuesto de lo que el **Juez Dredd** es realmente.
En vez de hacer que **Stallone** actuara como el **Juez Dredd**, encajaron al personaje con la imagen de **Stallone**, por eso el **Juez Dredd** que realmente es un tipo duro y malo, en la película para **Stallone** lo hicieron como un tipo duro y bueno. El **Juez Dredd** no es un buen tipo, es un mal tipo, pero en la película lo transformaron en un buen tipo

Hace años escribiste una historia de Dredd titulada "Dredd and the seven dwarfs" (Dredd y los siete enanitos), en la que uno de ello tenía la cara de Stallone ¿fue un tipo de premonición o ya pensaba en Stallone como un buen Dredd?
No, no me gustaban las películas de **Stallone**, porque suelen tener mucha violencia gratuita y a mi solo me gusta la violencia cuando se puede hacer parodia de ella, como hago en *Lobo*. En realidad al hacer esa historia solo quise hacer un poco de broma de **Stallone**, pero nada más.

Muchos guionistas, incluso amigos tuyos como Pat Mills o John Wagner, prefieren trabajar con personajes propios, sin embargo tu generalmente trabajas con personajes creados por otra persona ¿por qué se da esta circunstancia?
Eso es por que no soy muy bueno creando mis propios personajes, soy bueno interpretando personajes de otras personas, pero no creando los mios propios. Pero esto le pasa a mucha gente, **Alan Moore** también es muy bueno interpretando los personajes creados por otro, sin embargo no es demasiado bueno creando sus propios personajes. Sin embargo tanto **John Wagner** como **Pat Mills** son muy buenos creando personajes.

¿Cuándo os disteis cuenta Wagner, Mills y tu mismo de la importancia y repercusión que *2000 AD* y *Dredd* tienen?
Cuando creamos el **Juez Dredd** sabíamos que era un buen personaje y que algún día harían una película de él, pero ni en mis peores sueños pude imaginar que sería **Silvester Stallone** quien lo interpretaría.

Aprovechando que has mencionado a Lobo, hay mucha gente que cree que este personaje y el Juez Dredd son lo mismo exactamente, cambiando la ambientación. ¿Qué opina?
Si, en realidad con los dos trato de hacer una parodia de la violencia, pero ,mientras el *Juez Dredd* es una parodia "seria", es un serio aviso de lo que podría ser el futuro del mundo si el poder pasa a estar en manos de unas leyes y unos jueces autoritarios, *Lobo* es más como los dibujos de *Tom y Jerry*. Algo así como el **Coyote** y el **Correcaminos**, puede haber violencia, pero no pasa nada, como cuando **Jerry** trocea en cachos a **Tom** y al fotograma siguiente está como nuevo Da igual que machaques a **Lobo** tirándolo de más de cien pisos contra el asfalto, porque sabes que en un par de viñetas volverá otra vez

Uno de los trabajos que realiza para *2000AD* es sobre la *Psi División*, ¿tiene alguna predilección por el personaje de la Juez Anderson?
Si, porque a través de la **Juez Anderson** yo cuento historias serias, la **Juez Anderson** y la **Psi División** no son una parodia, cuentan historias serias centrados en puntos serios. Mientras que **Dredd** es una parodia total, ella es un personaje serio. Trato de explorar la condición humana que hay en ella, y trato de contar historias serias, que me vienen del corazón

John Wagner y Alan Grant trabajan como *consulter editors* en la revista de *Juez Dredd Megazine* ¿cuál es exactamente su trabajo?
John Wagner y **Alan Grant** llevamos siendo los *consulter editors* del *Juez Dredd Megazine* los cinco años que se lleva publicando, y en todo este tiempo, todo lo que nos han preguntado o consultado, lo han ignorado. así que nos pagan por pedirnos consejos que luego no tienen en cuenta para nada

¿Qué método usa para hacer los guiones junto con Wagner?
El y yo nos conocemos desde niños y coincidimos bastante en lo que queremos hacer y en nuestro sentido del humor. Realmente lo única que hacemos es sentarnos uno frente al otro y tratar de encontrar buenas ideas.

Decía Brian Talbot que la edad media de los lectores de comics era de 14 años ¿creess que es esa la edad de los lectores de *Dredd*?
Antes seguramente era esa, pero ahora la edad media de los lectores de *Dredd* es de unos 40 años

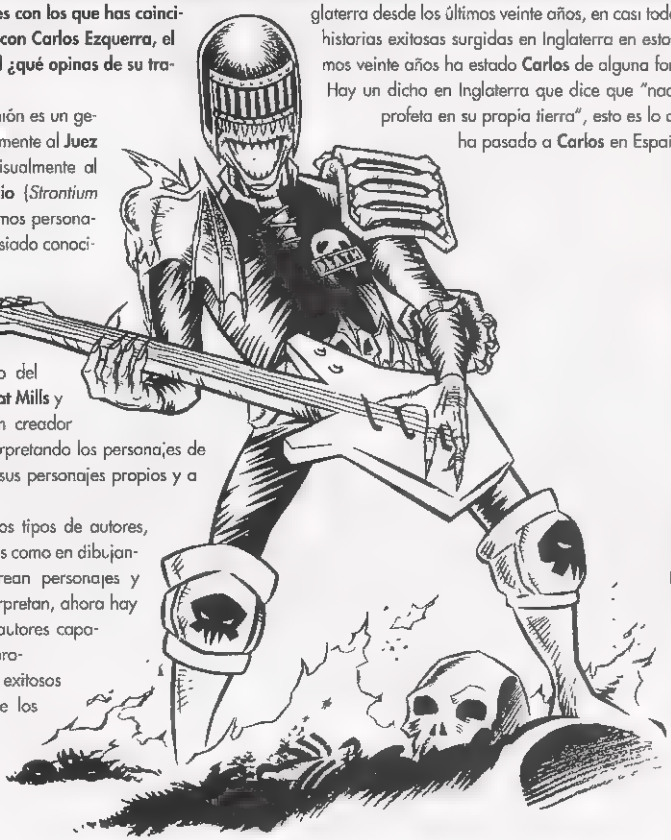
Rafa Garrés, **Alan Grant** y **Enric Rebollo**, juntos en Gijón y juntos también en la británica *2000AD*.

Brian Williamson ilustra "Teddy-Bear's Firefight" en *Dredd Rulees!* N° 13

Uno de los autores con los que has coincidido bastante es con Carlos Ezquerra, el creador de Dredd ¿qué opinas de su trabajo?

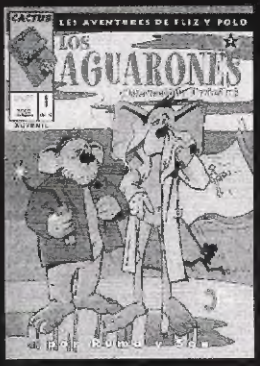
Carlos en mi opinión es un genio, él creo visualmente al **Juez Dredd**, el creó visualmente al **Perro de Estroncio** (*Strontium Dog*) y a muchísimos personajes más, no demasiado conocidos en España. **Carlos** en mi opinión es un genio del comic, es como **Pat Mills** y **John Wagner** un creador No es bueno interpretando los personajes de otros, pero hace sus personajes propios y a la perfección.

En comics hay dos tipos de autores, tanto en guionistas como en dibujantes, unos que crean personajes y otros que los interpretan, ahora hay muy muy pocos autores capaces de crear sus propios personajes exitosos **Carlos** es uno de los más exitosos creadores de personajes de comic en Inglaterra desde los últimos veinte años, en casi todas las historias exitosas surgidas en Inglaterra en estos últimos veinte años ha estado **Carlos** de alguna forma Hay un dicho en Inglaterra que dice que "nadie es profeta en su propia tierra", esto es lo que le ha pasado a **Carlos** en España



Páginas del **Juez Dredd** real.zadas como prueba por **Angel Unzueta** para la editora británica

los AGUARONES



Les aventures de:
FLIZ y POLO
LOS AGUARONES
(¡Operación Urriellu!)
Guión y Dibuxos:
Ruma y Son.
Comicbook, portada color,
interior b/n,
22 pags.
225 pts.

Asturies conozse por varies coses, sidra, gaites, quesu cabrales y crisis industrial.

Agora, lleguen los yanquis pa tocar los coyones.

Fliz y Polo, afamaos folixeros xixoneses son los encargaos del sabotaxe.

Hosties, sexu y moñes asgaya.

LES AVENTURES DE little MEMO

Por: Igor Medio

Les aventures virtuales de:
Little Memo y los sos collacios.
Guión y Dibuxos:
Igor Medio
Comicbook, portada color,
interior b/n,
22 pags.
225 pts.

SBRINDOLIN

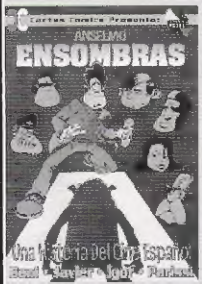
#0

Semana Negra de Gijón,
Primeras Jornadas del Comic de Avilés,
Cuentos de La Estrella Legumbre de Javier Olivares, Charla con George Pérez... etc.
48 pags.
250 pts.

¡NOVEDAD! ¡Nº 1 ya a la venta!

-Entrevista a Antonio Martín.
-Salón del Comic del Principado.
-Salón del Comic de Orense. (Carallada.)
-Cien años de Comic de Santander.
-Línea Laberinto
-Historietas: Igor, Olivares, F. Najera, Absinto, Javi Granda, Pablo Velarde.
48 pags.
250 ptas.

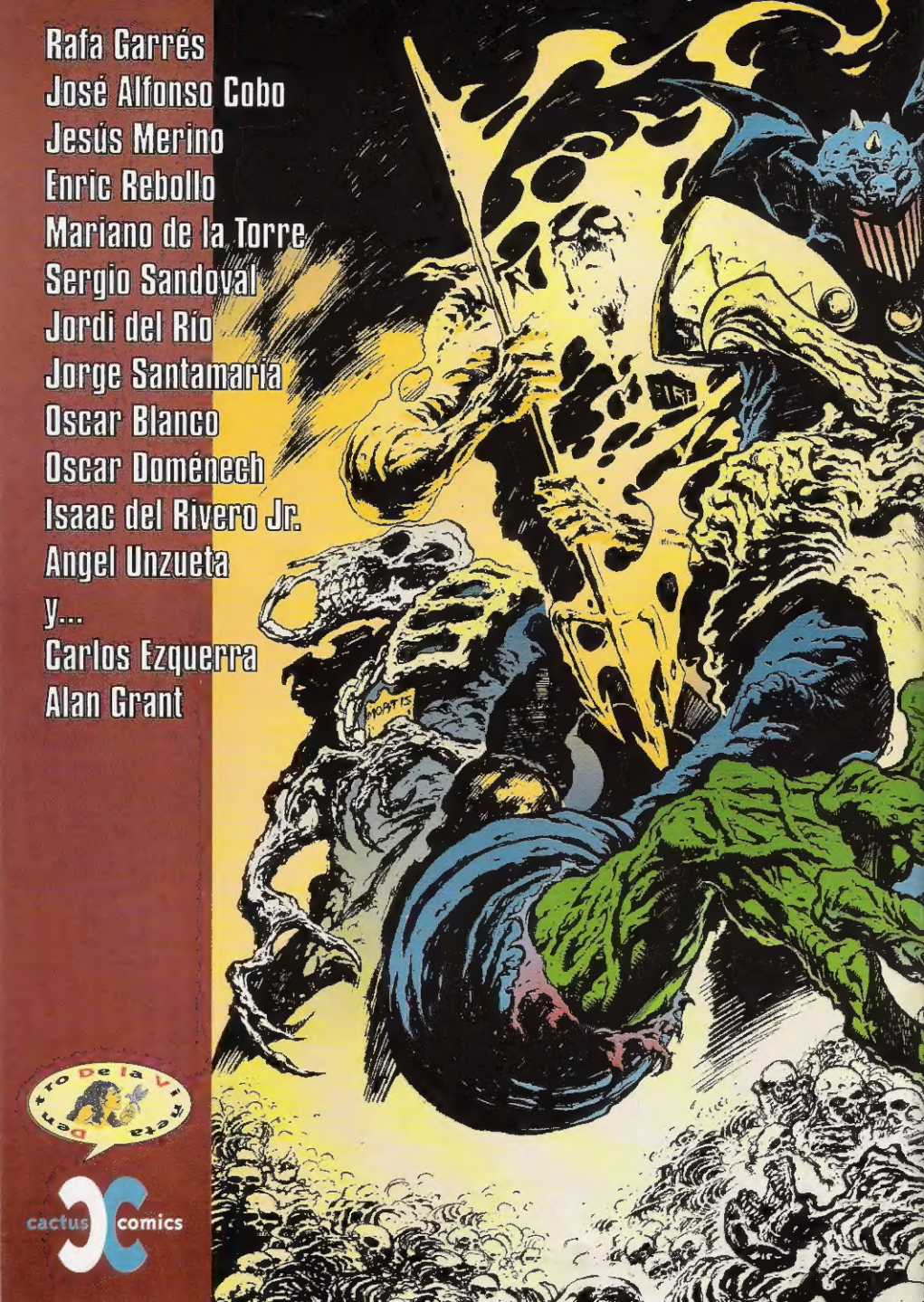
ANSELMO ENSOMBRAS



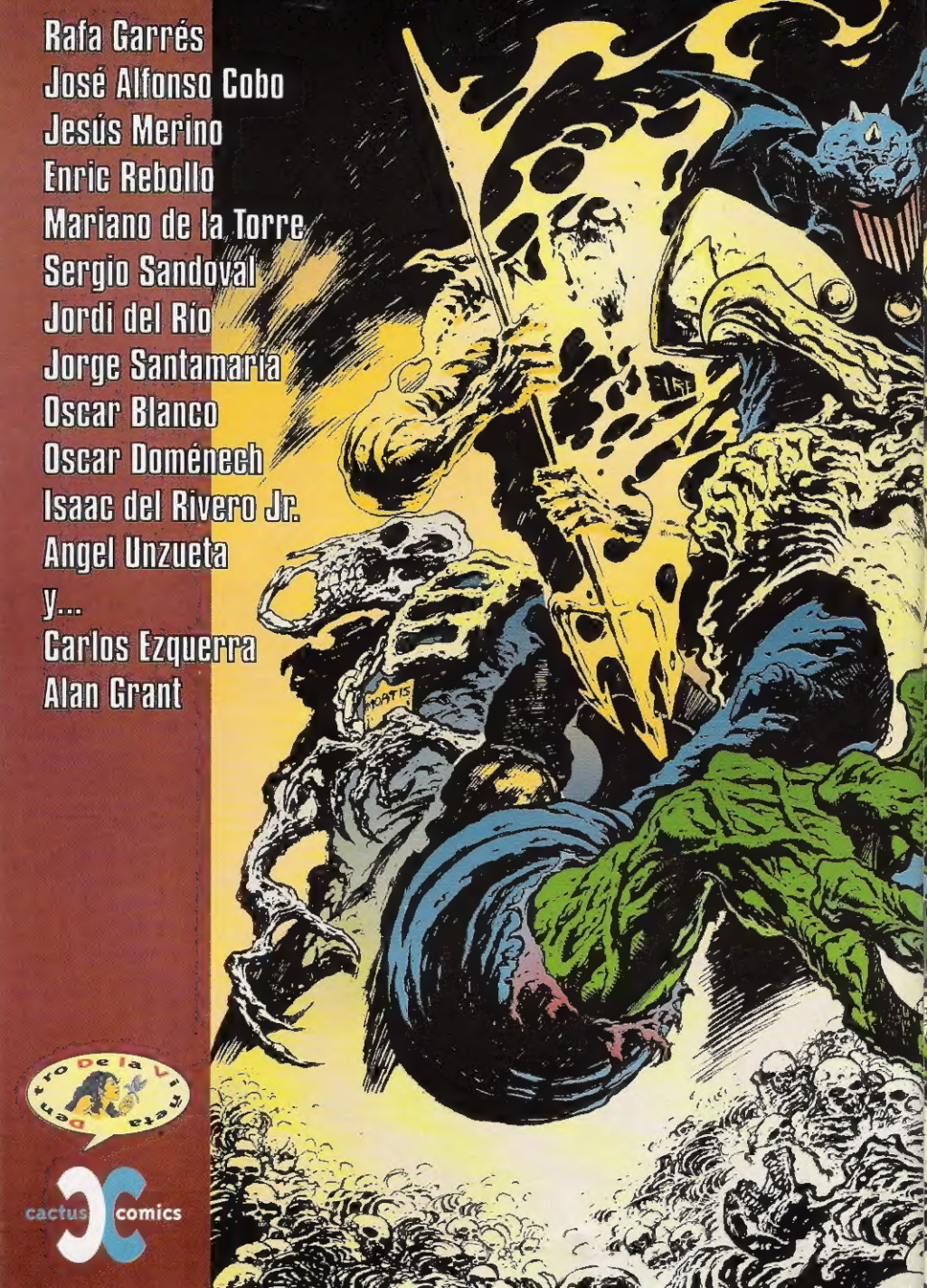
Una historia del cine español.
Por: **Boni Pérez, Igor Medio, Javier Rodríguez y Andrea Parissi.**
Comicbook,
portada color,
interior b/n,
48 pags.
225 pts.

cactus comics

PEDIDOS A:
CACTUS COMICS
c/ Manuel R. Álvarez
3-4 dcha 33213
Xixón - Asturies


Rafa Garrés
José Alfonso Cobo
Jesús Merino
Enric Rebollo
Mariano de la Torre
Sergio Sandoval
Jordi del Río
Jorge Santamaría
Oscar Blanco
Oscar Doménech
Isaac del Rivero Jr.
Angel Unzueta
y...
Carlos Ezquerra
Alan Grant
DEATH IS
Dentro de la Viñeta
cactus comics

Rafa Garrés
José Alfonso Cobo
Jesús Merino
Enric Rebollo
Mariano de la Torre
Sergio Sandoval
Jordi del Río
Jorge Santamaría
Oscar Blanco
Oscar Doménech
Isaac del Rivero Jr.
Angel Unzueta
y...
Carlos Ezquerra
Alan Grant



cactus comics